

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
April 30.1998 No.221
GAMEST
平成10年4月30日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第12号通巻221号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
待望の大型新作ゲーム
超ラッシュ
ファイティングバイパーズ2
スターグラディエイター2
サイキックフォース2012
ストリートファイターEX2
レイディアントシルバーガン
アトラス/ケイブシューティング最新作
エスプレイド
電脳戦機
バーチャロン
ORATORIO TANGRAM
そろそろ見せてやる!
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!
MARVEL vs. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
エアガイツ/電車でGO!2 高速編
メタルスラッグ2／ほか
1998
4.30
毎月15日・30日発売／特別定価
540yen
REALBOUT餓狼伝説2
~THE NEWCOMERS~



割りまくる快感!迫りくる恐怖!
君は耐えられる?

ルールは、同じ色の風船を３つ以上くっつけてひたすら割るだけ。
いっけん単純、でもこれがなかなかのクセもの。
インベーダーみたいにじわじわ迫ってくるから、
冷や汗もたっぷり流せちゃいます。

●４人の人気者からプレイヤーキャラクターが選べます。
●「ぱずる」〈1人用·2人用〉、「一人で対戦」、「二人で対戦」モードがあります。





ZUNTATA NEW RELEASES
ZUNTATA RECORDS 新譜案内

NOW ON SALE!

完全限定
ZUNTATA RARE SELECTION

今一番“熱い”ゲームミュージック集団
“ZUNTATA”が贈る
完全限定版アルバムシリーズ!!

“OGR”と“TAMAYO”(ZUNTATA)が作曲した未CD化曲を集めた、
セレクションアルバムが満を持して登場!!
両タイトル共、ジャケットにシリアルナンバーを印字!!
今までにない“OGR”の世界観と“TAMAYO”ワールドが新たな1ページを刻む。



「恋してますか。それは奇怪な恋ですか…」
“OGR”が奏でる「東京SHADOW」
オリジナルサウンドトラック!!
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1
"STOIC ROMANCE" by OGR
ZTTL-0020 ¥2,550 (税込)



「東京には、空がない。」
2015年、日本民族は絶滅の危機に瀕していた…。
オリジナルストーリーを元に“TAMAYO”が手掛けた
ビジュアルイメージサウンドの全てを遂にアルバム化!!
ZUNTATA RARE SELECTION Vol.2
"10cm四方の青空" by TAMAYO
ZTTL-0021 ¥2,550 (税込)

RARE度満点!!
ZUNTATA RARE SELECTION
発売記念キャンペーン!!

さらにレアな豪華「OGR & TAMAYO」カップリングシングルCDプレゼント

ZUNTATA RARE SELECTION Vol.1かVol.2に入っている応募券をアンケートハガキか官製ハガキに貼りご応募下さい。抽選で300名様に“豪華「OGR & TAMAYO」カップリングシングルCD”(Vol.1未収録曲とVol.2のボーカル曲の日本語バージョン等を収録予定)をプレゼント。

■応募先:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
(株)タイトー ZUNTATA RECORDS「ZUNTATA特製シングルCD」キャンペーン係
■応募締切:1998年4月末日消印有効　※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

TAITO SOUND TEAM
“ZUNTATA”

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771


TAITO
みなさ〜ん、お元気、ヤッてるぅ？
え、や〜ネ、ナニ考えてるの〜。
電車でGO!2よっ。
これから、おねーさんが、ゲームについて
いろいろ教えてあ♥げ♥る♥ねっ。
スーパ電車ガールズの
おねーさんが教えてあげる♪
1 まずこのゲームで一番大切なことは、いかに「定通」をとるかってことなの。それには、各路線の平均速度を守ること。これがポイントね。
2 非常ブレーキを使用しての停車は、速度に関係なく減点になるから、注意してね。
3 速度制限と、減速信号が同時に出てきたときは、遅い速度を優先してね。
どう？わかった？イ♥ケ♥そ♥う？
それじゃ、そろそろいっしょに出発進行！
MAX 245km/h
今度は新幹線。(こまち)
電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2
©TAITO CORP. 1997
TM
"新幹線こまち"での高速運転や特急ならではの"通過駅"の爽快感をたっぷり満喫!また、釜飯で有名な横川駅でのEF63連結を再現!!
もう到着まで待ちきれない
株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。

1997『怒首領蜂』、そして…

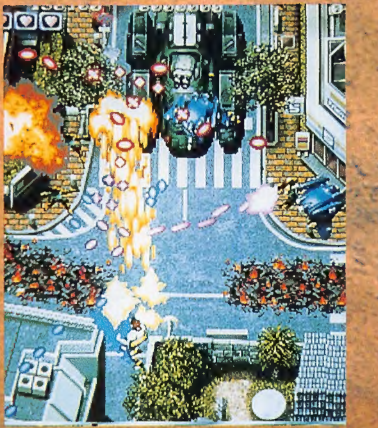
ケイブSTGスタッフが送る新作シューティング

カリスマ的な敵の弾幕と絶妙なゲームバランスで、97年のシューティングシーンを盛り上げた『怒首領蜂』。その『怒首領蜂』を世に送り出したケイブから、約1年ぶりに新作シューティングが発表された。それが今回紹介する『ESPRADE（エスプレイド）』だ。

アトラス／ケイブのシューティングということで「もしや怒首領蜂の続編？」と思ってしまう人もいるかもしれないが、答えはNO。『エスプレイド』は、首領蜂シリーズとは全く違う世界観を持った、オリジナルの新作なのだ。

さらに開発チームでは首領蜂シリーズとはあえてコンセプトを変え、今までになかったようなシューティングを目指したとのこと。となれば、別の分野での発見、新しい感動を期待せずにはいられない。

果たして『エスプレイド』では、どんな敵キャラが待ち受けているのだろうか？このへんは、いやがおうにも期待は高まる。

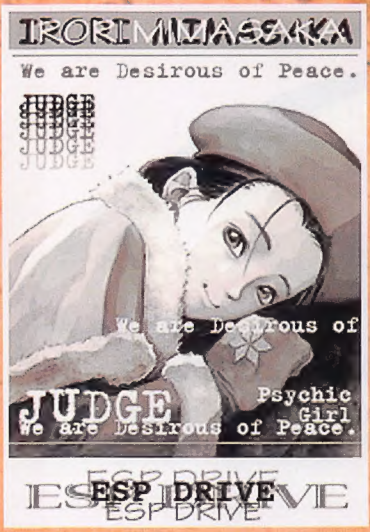


正統派シューティングゲームの大本命！アトラス／ケイブシューティング最新作

98年、春遂に登場！

正統派シューティングの世界へようこそ…。
昨年『怒首領蜂』で、
全国のシューターを大いににぎわした、
アトラス／ケイブのシューティング最新作が遂に登場！
その名は『エスプレイド』。
新しい息吹きと、不変の面白さを携えて、
『エスプレイド』は、まもなくキミの前に現れる。

担当：KMT



エスプレイドの舞台となるのは近未来の東京だ！

西暦2018年、東京。この時代は、著しい湾岸都市計画によって海を埋め立てられ、東京湾に新しいウォーターフロントを造り出し、「鳳凰区」「台場区」「湾上区」とよび、人の生活の場を拡げていた。

そして時代の裏側では「ESP者（エスプしゃ）」と呼ばれる超能力者による犯罪が多発し、それに対抗する手段も乏しく、人々は、「ESP（イーエスピー）犯罪」という見えない恐怖に怯えていた…。

このように、ESPの舞台となるのは、「ESP者」と呼ばれる超能力者による犯罪が多発する近未来の東京だ。

そして、このゲームの主役であり、この舞台で活躍することになるのが、左のページのイラストに描かれている3人の「ESP者」だ。

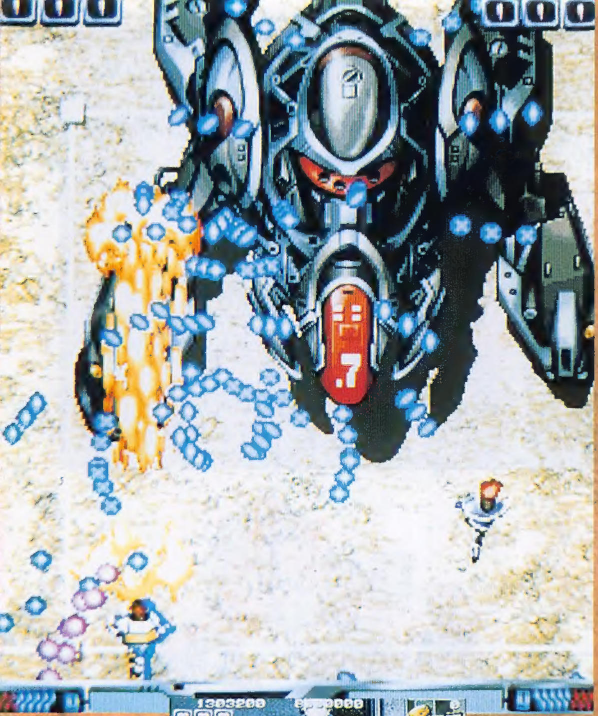
見たところ、ひとクセもふたクセもありそうな連中だが、彼（彼女）らのプロフィールに関しては、現在のところ「ESP者」であるということ以外はわかっていない。いったい彼らは何のために戦うのか？そして、彼らが倒すべき敵とは？謎は深まるばかりだ。

エスプレイドでは、ゲーム性のみならず、ストーリー展開にも目が離せそうにない。



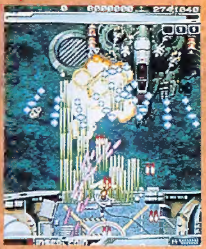
「ESP者」同士による対決。これがエスプレイドの世界観だ！

1995『首領蜂』、戦いはもうすぐだ



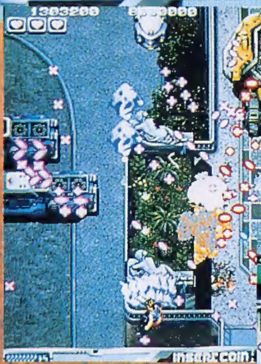


今回は、詳しいゲームシステムなどは説明できないが、このゲームの世界観など、現時点でわかっていることを紹介していこう。

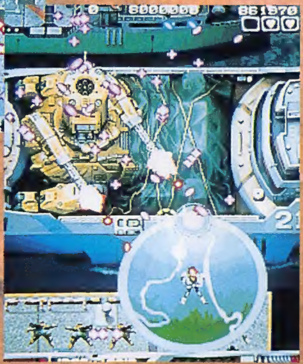


画面いっぱいに広がる敵の弾幕。この作品でも熱い弾避けを期待できそうだ。





自機が生身の人間であろうと、敵は容赦なく激しい攻撃をしてくる。



なにやらエネルギーを溜めているようにも見えるが、これがガードバリアなのだろうか？

詳細は次号を待て！

開発チームコメント

今回の『エスプレイド』は、ゲーム性と同じくらい、ビジュアルとその世界観にこだわった作品です。言うなれば「小綺麗な近未来を目指した（笑）」と表現したらいいんでしょうか。マニアだけでなく一般のプレイヤーにも素直に受け入れてもらえるような、間口の広さをコンセプトにおいてみました。何かと『怒首領蜂』と比較されがちですが、共通点は全くありません。むしろ今までのシューティングにはなかったような感覚やリズムをプレイヤーに感じてもらいたい、そんな思いを込めています。（エスプレイド開発チーム一同）

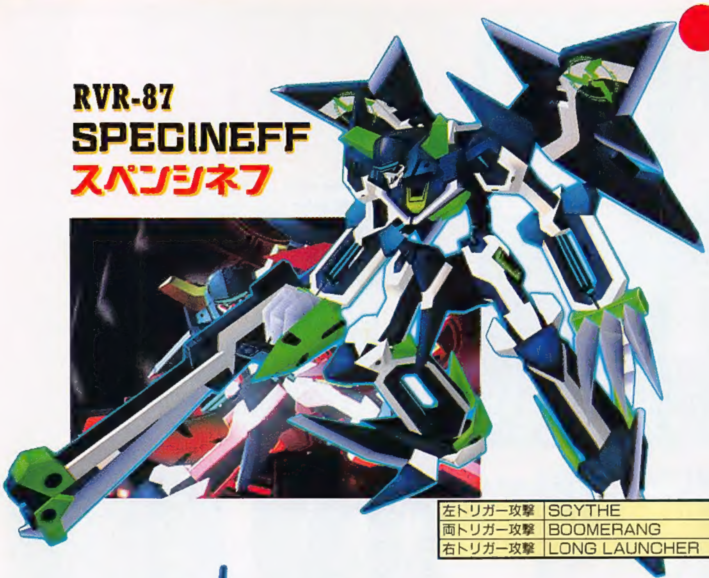
稼働時期は4月下旬 続報を待て！

最後に、気になるゲームシステムについて少しだけ紹介しておこう。現時点でわかっているのは、自機をタイプの異なる3キャラ（上のイラストに描かれている3人）から選べるということ。それ以外では、自機のショットには、メインショットのほかにゲージ制の「パワーショット」が存在するということ。緊急回避の手段としてボムではなく、「ガードバリア」というシステムが採用されていることがわかっている。

次号では、気になるゲームシステムを中心に、ストーリー、主人公たちのプロフィール共々詳しく紹介する予定だ。

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

RVR-87
SPECINEFF
スペシネフ

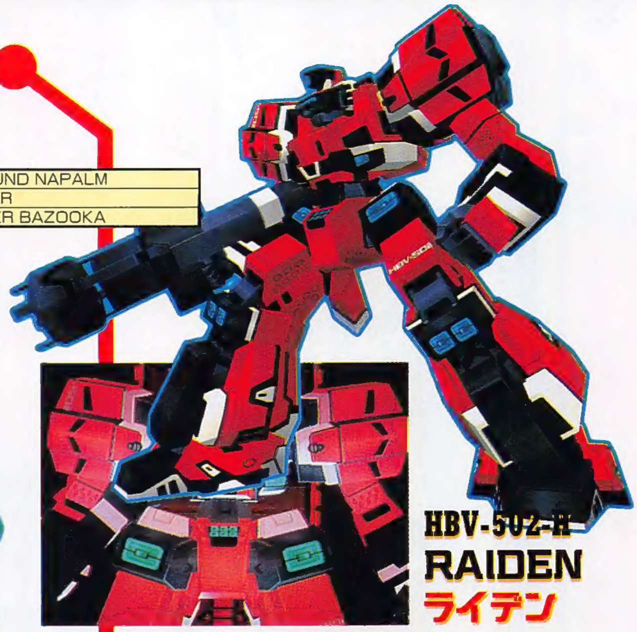


左トリガー攻撃	SCYTHE
両トリガー攻撃	BOOMERANG
右トリガー攻撃	LONG LAUNCHER



RVR-39
APHARMD B
アファームド・ザ・バトラー

左トリガー攻撃	GRENADE DISCHARGER
両トリガー攻撃	TONGFER
右トリガー攻撃	SUB MACHINEGUN



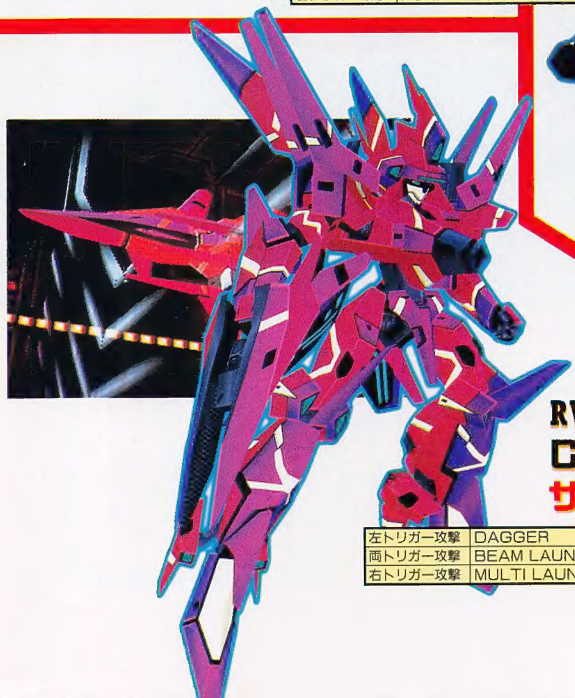
HBV-502-H
RAIDEN
ライデン

左トリガー攻撃	GROUND NAPALM
両トリガー攻撃	LASER
右トリガー攻撃	HYPER BAZOOKA



RVR-33
APHARMD S
アファームド・ザ・ストライカー

左トリガー攻撃	KNIFE
両トリガー攻撃	GRENADE LAUNCHER
右トリガー攻撃	FUNNY LAUNCHER



RVR-42
CYPHER
サイファー

左トリガー攻撃	DAGGER
両トリガー攻撃	BEAM LAUNCHER
右トリガー攻撃	MULTI LAUNCHER



RVR-68
DORDRAY
ドルドレイ

左トリガー攻撃	DRILL
両トリガー攻撃	V HURRICANE
右トリガー攻撃	CLAW LAUNCHER

注）バルバドス、スペシネフ、グリス・ボックに関しては、代表的な武装概要です。



SGV-417-L ANGELAN エンジェラン

左トリガー攻撃	HAND SHOT
両トリガー攻撃	CRYSTAL BIT
右トリガー攻撃	ROD SHOT

XBV-819-TR BAL-BADOS バルバドス

左トリガー攻撃	THIGH LAUNCHER
両トリガー攻撃	BEAM LAUNCHER
右トリガー攻撃	HAND LAUNCHER

RVR-14 FEI-YEN-Kn フェイ-イェン・ザ・ナイト

左トリガー攻撃	SWORD
両トリガー攻撃	BEAM IRRADIATOR
右トリガー攻撃	HAND BEAM

SAV-326-D GRYS-VOK グリス・ボック

左トリガー攻撃	OVERHEAD LAUNCHER
両トリガー攻撃	SHOULDER LAUNCHER
右トリガー攻撃	MISSILE LAUNCHER

MBV-707-F TEMJIN テムジン

左トリガー攻撃	POWER BOMB
両トリガー攻撃	SWORD
右トリガー攻撃	LONG LAUNCHER

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON 電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM オラトリオ・タングラム

最新要素

ここで紹介する写真は、今まで紹介していなかった最新要素についてまとめてみようと思う。

●ジャンプ近接
●追い打ち
●対戦システム
●水中ステージ

以上の4点が新たに紹介する要素だ。

ジャンプ近接は、ジャンプしてから地上にいる相手に向かって近接武器を使うというものだ。

写真はテムジンのものだが、空中から地上のアファームドに対してビームソードを使っているのが分かるはずだ。

倒れている相手に攻撃することができる新しい要素が、追い打ち攻撃。

バーチャロイドによって、攻撃方法は異なるが、重要な要素として認識しておいてほしい。

次に対戦システムだが、これは、対戦でプレイする場合に対戦相手を選ぶことができるというものだ。当然4つの筐体が存在しないとできないことだが、細かい心遣いがプレイヤーの心をくすぐるところだ。

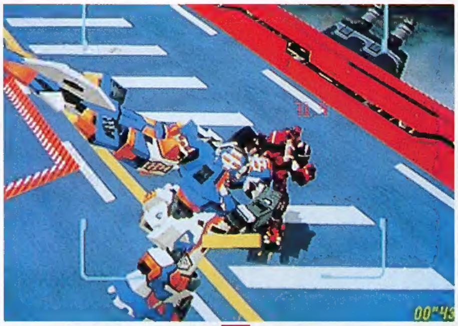
最後に紹介するのが、新しいステージについてだ。

今までに紹介した写真で気づいた人がいると思うが、水中で戦うことになったりするのだ。

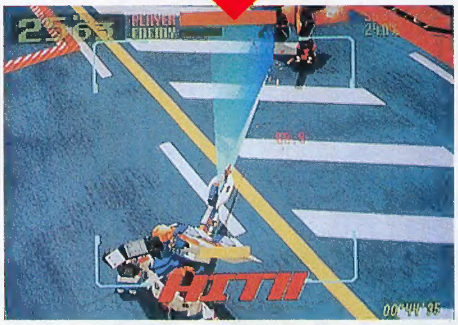
当然水中ステージでは機体の動きが遅くなったりする要素は含まれている。

中には、水中ステージだけ変形する機体などもあり、非常に楽しみな要素だ。

ジャンプ近接

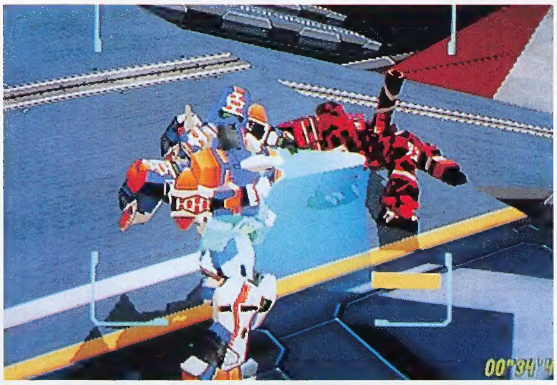

上空でビームソードを構え、

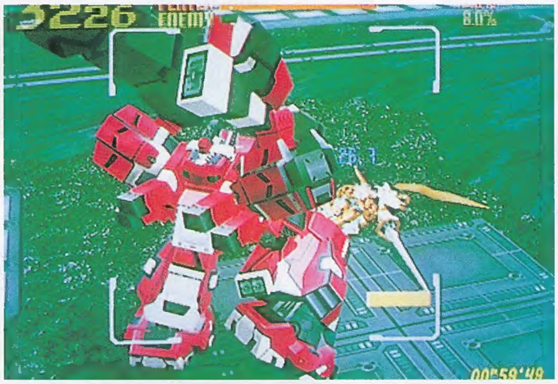

ビームソードを振り下ろす！



ヒット！（めちゃカッコイイ）

追い打ち


テムジンがビームソードで倒れたアファームドを突き刺そうとしている。


ライデンの場合、倒れたフェイイェン・ザ・ナイトをバズーカで殴りつける。

対戦システム

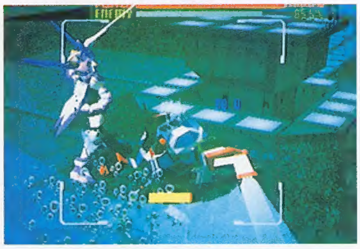


オラタンでも前作同様、通信対戦が可能。

ただし、オラタンでは4台まで通信でつなぐことが可能となったのだ。



水中ステージ


水中ステージでは、操作感覚が少し違うようだ。

従来の要素

このページでは従来の要素が継承されているものをまとめてみた。

前作をプレイしていた人は変更した操作に慣れるまでに若干時間がかかると思うが、それ以外の操作については、従来どおりの操作方法で、ほぼ動かすことができるので、安心してほしい。

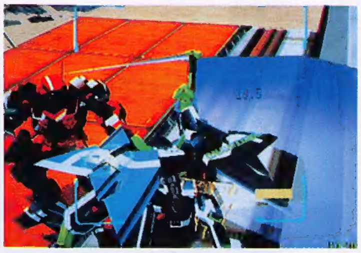
ここに掲載した写真内容については、ダッシュ攻撃、近接攻撃、しゃがみ攻撃の3つだが、新しい機体のさまざまな攻撃については、だれもが知りたい要素の1つであるし、継承されている機体の攻撃方法も変更点などは、しっかりチェックしておきたいと思うはず。

前作をやり込んだ人もそうでない人も操作に慣れるまでは練習あるのみといったところだ。

近接攻撃



エンジェランの右手近接攻撃。杖で殴りつけるのだ。



スペシネフの右手近接攻撃。右手のロンググランチャーが鎌となって相手の首を刈るぞ！



アファームドBのダブルトンファーは健在だ。



アファームドSはトンファーではなく、腰に装備されたナイフで相手を斬りつける。



ライデンの両手近接攻撃は、電撃で相手を攻撃する。



テムジンの右手近接は相変わらずビームソードで突く攻撃。

しゃがみ攻撃

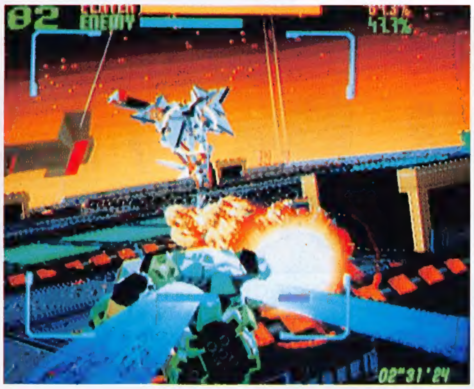


アファームドSのしゃがみ両手攻撃。左肩に装備されたグレネードランチャーからミサイルを発射。



グリスボックのしゃがみ両手攻撃。ミサイルを4本発射しているが、ゲージの溜まり具合では2本の場合もある。

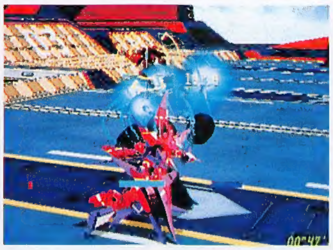
ダッシュ攻撃



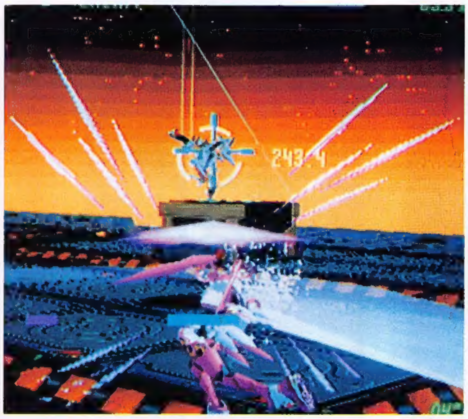
斜めダッシュ攻撃。前作同様、前ダッシュと斜めダッシュでは攻撃が異なる機体もある。



バルバドスのダッシュ左手攻撃。



サイファーのダッシュ左手攻撃。サイファーの左手攻撃のダガーは相手に突き刺さると相手の体力を奪う効果がある。



フェイーイェン・ザ・ナイトのダッシュ左手攻撃は、前作のボーガンビームとほぼ同じだ。

新要素

このページでは、今までに紹介したが、オラタンで新たに加わった新要素についてだ。クイックステップやスライディングショット、空中ダッシュ、ターボ近接などの新要素も気になるところだが、一番気になる要素といえば、各バーチャロイドに用意されているターボショットだろう。

ターボショット

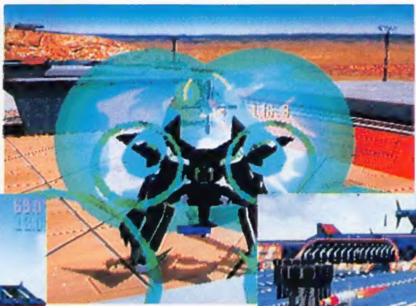
注：右ターボボタン＝右T
注：右ショットボタン＝右S



エンジェランのターボショットの１つ(左T＋左S)。杖から氷弾を発射する攻撃。



エンジェランのターボショットの1つ(右T＋右S)。ヒットすると相手を氷づけにする攻撃。



スペシネフのターボショット（両T＋両S)。すべてのボタンを同時押しする攻撃だ。



アファームドBのターボショットの１つ(右T＋左S)。ボムを蹴り出して攻撃。



アファームドBのターボショットの1つ(右T＋右S)。右手に持つサブマシンガンを連射して攻撃。

空中ダッシュ攻撃





空中ダッシュからの両手攻撃は、ビームソードからウェーブを放つ攻撃だ。

もはやハートビームはフエイ－イエンのトレードマークだ。



若干わかりにくいが、ドルドレイの空中ダッシュ左手攻撃。ドリルを放つ攻撃だが、ヒットすると、刺さってから相手の体力を削るというすぐれもの。



新機体スペシネフの空中ダッシュ両手攻撃。

ターボ近接



テムジンのダッシュ近接攻撃は、前宙しながら、



回転の勢いで、



斬りつける攻撃だ。

スライディングショット



グリスボックのスライディングショット（両手)。スライディングショットは、右手、左手攻撃はもちろん、両手攻撃でも可能だ。

クイックステップ



クイックステップは前作の回り込みの動作と似ている。

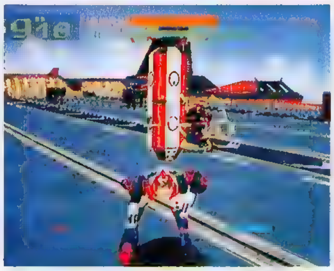

バルバドスのターボショットの1つ(右T＋右S)。レーザーが飛んでいくが、途中で曲がったりする。


グリスボックのターボショットの1つ（しゃがみ右T＋両S)。ターボショットには、しゃがみ中のものもあるのだ。


アファームドSのターボショットの1つ(右T＋右S)。右手に装備されたファニーランチャーからミサイルを発射。

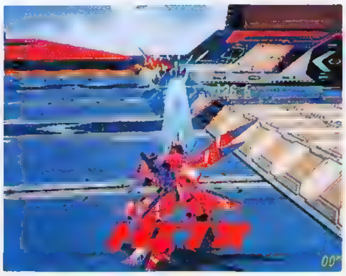

ライデンのターボショットの1つ(右T＋両S)。無数のレーザーを放つとフィールドにレーザーが残る。


フェイーイェン・ザ・ナイトのターボショットの1つ(右T＋右S)。小さなハートも飛び出すラブリー？な攻撃。


バルバドスのターボショットの1つ(右T＋左S)。巨大なミサイルを作り出して攻撃する。


フィールドに残ったレーザーに触れるとダメージをくらう。


テムジンのターボショットの1つ(左T＋両S)。垂直に立てたビームソードから縦のウエーブを出して攻撃。


サイファーのターボショットの1つ(右T＋右S)。右手のマルチランチャーからレーザーを発射する。


テムジンのターボショットの1つ(左T＋右S)。ビームライフルを小刻みに連射して放つ攻撃。


テムジンのターボショットの1つ(右T＋右S)。もうおなじみのターボショットですね。

ターボショットは、ライト、レフト、センターそれぞれの武器に3つのターボショットがあり、各個に性質の異なったターボショットとなっている。

操作については、ライトウエポンであれば右トリガー＋右ターボボタン、右トリガー＋左ターボボタン、右トリガー＋両ターボボタンというようになっており、この操作がライトウエポン、センターウエポンにも備わっているわけだ。

また、ターボショットにはしゃがみ中に出せるものもあるので、覚えるのには一苦労だ。

今回すべてのターボショットを掲載することはできないが、さまざまなターボショットを並べてみたので参考にしてみてほしい。

己の欲望に忠実に生きろ!!

RB2 THE NEWCOMERS™

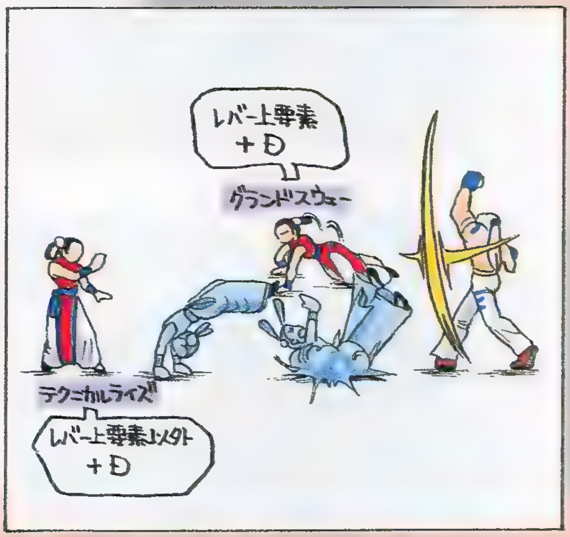
REAL BOUT 餓狼伝説2

狼諸君、今年も餓狼の季節がやってきた。分身に熱い魂を吹き込み、存分に争うがいい。

ダウン回避の性質

便利なんだけど使いすぎは×

ダウンをせざる得ない状況下で使われるシステム、ダウン回避。今回はメインライン上で素早く起き上がるものも追加された。



ダウン回避を取ってみる

●テクニカルライズ

今回新たに加わったテクニカルライズ。ダウンを奪われたときに、一気に起き上がるというもの。やり方は簡単、地面に着くところでレバーを上要素以外に入れてDボタンを押すだけ。つまり、レバーは前でもしゃがみガード方向でもOK。入力が成立すればテクニカルライズが発生し、バックステップとともに起き上がることができる。

●グランドスウェー

地面に叩きつけられるところで同様に上要素＋Dと入力すれば、転がりながらスウェーラインへと移動するグランドスウェーを使うことができる。基本的に前作のものと同じだが、テクニカルライズとともに、ゲージを消費するなどの制約は受けない。当然のことだが、1ラインステージでグランドスウェーを使うことはできないぞ。

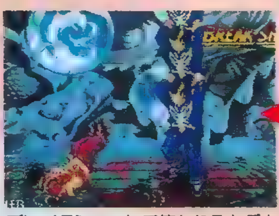
ダウン回避が使えない技

ダウンさせられた状況にもかかわらず、ダウン回避を取れない技がある。超必殺技、潜在能力がそれで、これらの攻撃をくらった後はダウン回避不能。だから逆に自分が超必殺技を決めた後すぐに動けるようなら、ここで間に合うダウン攻撃は確定ということになる。また、投げ技もダウン回避することができない。当然必殺技投げも取ることはできないぞ。

それ以外の攻撃ならしゃがみ攻撃の足払いでも対空の必殺技でも、ダウン回避は使える。ただし、ブレイクショットとして使われた必殺技でダウンした場合に限り、これもダウン回避を取ることができない。覚えておこう。



普段はダウン回避が使える必殺技でも、



ブレイクショットで使われるとダウン回避できなくなる。

ダウン回避は、起き攻めを回避でき、しかも追い打ち（ダウン攻撃）も回避できるなど、メリットもあるため便利なシステム。だが、正直なところダウン回避はいいことばかりではないのだ。

狙われると痛いんです

テクニカルライズを取ったときは、地面に叩きつけられたところからやや後ろに跳ねて起き上がる。この跳ねたモーションがくせ者で、跳ねるジャンプのくだり部分から実はやられ判定を伴っているのだ。そのため、テクニカルライズを狙われていた場合は、空中で攻撃をもらうほか、着地の隙で攻撃をくらうこともある。この場合、ヒット表示がつながる特徴があるので、テクニカルライズに攻撃を合わせられたかどうかは見て分かる。狙われたのが分かる場合は、使用を控えたほうがいいだろう。基本的に相手との間合いが近くない時に使うのが無難といえる。

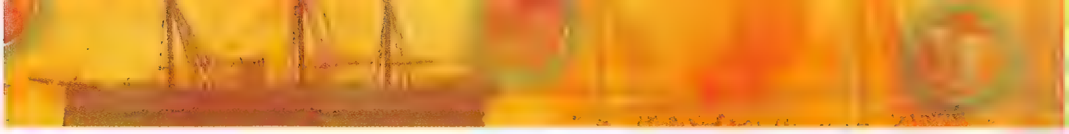


とりあえずテクニカルライズで起き上がってと…、



やべっバレてる。こうなるとかなり痛いっす。

グランドスウェーは、テクニカルライズと比べれば格段にリスクは少ない。一応転がり状態は無敵のため、確定で痛い思いをすることはない。だが、基本的にラインの行動はメインラインにいるほうが有利。見られると不利な状況を作ってしまう。どちらにしても多用は禁物だということだ。



いち早くラインに慣れて攻防をモノにしろ

それぞれのラインで行える行動

メインラインにいるならDボタンでライン移動をすることができる。RB2の世界でどういう行動がとれるのか見ていこう。

スウェーライン

スウェーラインにいる状態でとれる行動は、大きく3つに分けることができる。

1：戻る

Dボタンを押すことで、そのまま戻ってくる行動。また、ラインに停滞しない場合は一定時間で強制的に戻される。この行動は、やられ判定を持ったまま戻るため相手との距離が近い時は使わないこと。

レバーを⬇に入れると、クイックロール。転がりながらメインラインに戻る方法で、戻るまで全身無敵になるのが特徴。戻ったところには若干の硬直があり、ここに合わせられるとガードすることができない。しかし、対スウェーライン攻撃をすかす目的なら十分に威力を発揮できる。



クイックロール中は下段もすかすことができるため、



ラインの読みに勝てば攻守が完全に入れ替わる。

2：ガードする

対スウェーライン攻撃をガードできるのも今回の特徴の1つ。メインライン攻撃は、Dが中段で⬇Dが下段。そのため多少分は悪いもののガードできるという事実だけは覚えておこう。

3：攻撃を出す

スウェーラインのメインがこれ。ABC各ボタンに攻撃が用意されている。

Aは対メインライン上段攻撃。しゃがみガード不能の攻撃を仕掛けつつメインラインに戻る行動。この間は下段無敵のまま攻撃を出す。そして、ガードされても隙はなく、ヒットしたときには若干であるが先に動けるようになる。

Bは対メインライン下段攻撃。立ちガード不能の下段攻撃で、こちらは上半身無敵。

上段、下段の2つの攻撃はどちらもキャンセルはかからないが、ガードされても反撃を受けないというところがポイントだ。

Cは対メインライン威力大攻撃。この攻撃は全身にやられ判定を持ちながら攻撃するものの、ヒットさせたときには通常技をつなげていくことができる。近距離Cが早い場合は、対メインライン威力大攻撃→近距離C→必殺技と連続技を決めることもできるぞ。



威力大攻撃はキャンセルこそかからないものの、



出の早い通常技が連続ヒットする。

以上がスウェーラインで行う行動。レバーを上要素に入れておけばいくらでもスウェーラインに停滞できる。これらの行動と組み合わせて使うことができるぞ。

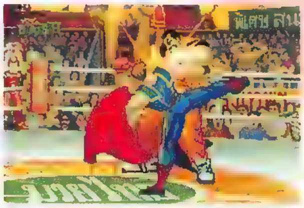
メインライン

メインラインからスウェーラインに対して攻撃するなら基本的にDボタン。立ちDなら中段判定、しゃがみDなら下段判定の攻撃をしかける。

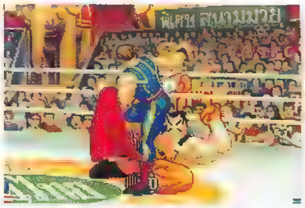
この攻撃は、どちらも相手をメインラインに戻す性質があり、加えてキャンセルもかかるので、D→必殺技でダメージを稼ぐことができる。しゃがみDはスウェーラインにいる相手にヒットするとダウンさせるが、メインラインに戻ってきた相手にヒットした場合はダウンしない性質を持っている。また、テリーのラウンドウェイブやクラウザーのカイザーウェイブレベル3など、特定の必殺技はスウェーラインにも攻撃判定を持っている。

メインラインの攻撃とスウェーラインの攻撃がかち合った場合、前提としてメインラインからの攻撃のほうが強い。これは、メインラインから攻撃するDorしゃがみDのほうが攻撃発生が格段に早いため。

しかし、メインラインがDに対しスウェーラインがB、またはメインラインがしゃがみDに対しスウェーラインがAと上段下段で攻撃がずれた場合は必ずスウェーライン側が勝つことができる。これは、メインラインでの攻撃は、発生こそ早いが無敵がないためスウェーライン攻撃の無敵ですかるわけだ。



判定がかぶった場合は、遅出しでもまずメインラインの勝ち。



だが、判定が分かれればスウェーラインの無敵の勝利。

メインライン側は、Dからなら必殺技で多くダメージを与えられるがしゃがみDはダウンで終わってしまう。ここを読みあいの軸に置くと駆け引きがおもしろくなるはずだ。

最後に1つ。メインラインでは飛び退き（⬅⬅）も使うことができる。飛び退き中は無敵なので画面端では、スウェーライン攻撃をすかすこともできる。覚えておこう。





スピード&パワー!これぞボクサー!!
リック・ストラウド

まっすぐで分かりやすく、爽快。
さらに応用パターンも豊富だ!!

担当:はまー

OFFENCE

リックのファイトスタイルは「ボクシング」。どのボタンを押してもパンチ技しか出ないので、このテのキャラを触ったことのない人は、まずこれに慣れよう。

実際の対戦では、スキの少ないA、B攻撃からコンビネーションにつなぎ、最終的には小(Aボタン)のシューティングスター(以下SS)につないでいきたい。小SSは隙が少なく、ヒット時は若干有利な状況になるのはもちろん、ガードされても基本的に反撃は受けない。この後は「A+B」「しゃがみA→立ちC」「しゃがみB・しゃがみC」「スウェー」などの選択を仕掛けていこう。



リーチの長い立ちBなどで牽制しながら、

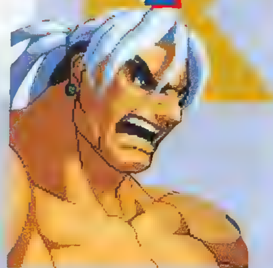


コンビネーションからの小SSを狙う。



この後の駆け引きに勝てば、さらにラッシュ継続。連続で決まれば凄まじいダメージに!

また、かなり遠くの間合いから小SSを出した時は、技が発動せず突進するだけになる。もともとすごいスピードでダッシュするので、ここからの投げはハッキリ言って見切れるものじゃない。アヤしい間合いで出した時は、常に投げを意識してみよう。



小SSを狙っていくのに一番手っ取り早いのが、ジャンプでの接近。基本的には下に強いジャンプCを使っていくが、横〜上方向にはほぼ無力なので、相手も跳んでくるようであればジャンプA、Bも使っていこう。

ジャンプ攻撃で密着に近い間合いになったら、連続技だけでなく「→+A」「ブレイジングサンバースト」も狙っていく。特にブレイジング〜はキャンセルでも出せるので、間合いギリギリで出せばさらに潰されにくくなる。



空中戦は弱いが、A+Bを潰せるジャンプC。

ほかには、高速で突進するディバインブラストも使える。出始めにバックステップするため、回避能力が高い半面見切られやすいが、バックステップ後にDボタンを押せば途中でやめることができるので、ここから小SSに連携させるなどしてフォローしよう。

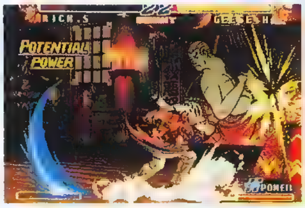
DEFFENCE

守りの要としては、出始めに無敵時間のあるヘリオンがある。かなり引き付ければ対空にもなるし、ジャンプ攻撃や突進技をガード後にブレイクショットで出すことも可能。ただ、1段目が離れた間合いで地上ヒットした時はダウンを奪えないので、その後反撃を受けやすい。小SSを当てた後などは、画面端以外では適当に使わないように。



こうなると反撃確定。ここは小SSがいい。

潜在能力のハウリングブルだが、これも中〜遠距離で使うとクリーンヒットしないので、近距離で割り込みに使っていく。出始めが無敵になっているので、連続技以外でも重宝するだろう。また、画面端でガードさせた場合はリックが先に動けるので、当たらなくても攻めを継続できる。



スカりさえしなければ、比較的気軽に使ってもOK。

COMBINATION

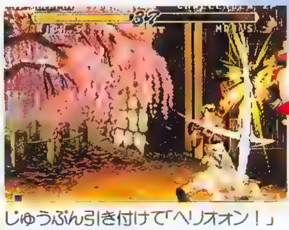
リックの連続技は、

- ●しゃがみA×1〜4(→立ちC)→小SS
- ●ジャンプC→立ちB→立ちC→小SS

が基本。Sパワーがある時は、

- ●しゃがみA→SS(EX)
- ●立ちB→立ちC→SS(EX)→ヘリオン

も入る。ただし、最後のヘリオンは相手キャラや画面位置によっては入らない。



じゅうぶん引き付けて「ヘリオン!」減る!



通常の大SSではつながらないので注意。

ヘリオンを空中での追撃に使うものには、

- ●しゃがみB・しゃがみC・ヘリオン
- ●ディバインブラスト→ヘリオン
- ●近距離立ちB×2→↘+C→ヘリオン

などがあるが、画面端でないと難しいだろう。



このへんからDブラストをヒットさせれば、ヘリオンで拾うことが可能。

また、ゲージがある時は、

- ●立ちD(対スウェー)→ガイアプレス
- ●立ちB・立ちC→ハウリングブル

も狙っていける。ただ、ガイアプレスはやや使い勝手が悪いので、実際にはゲージはブレイクショットやSS(EX)に回したほうがいいだろう。

ガング・ホー	→+C
チョッピングライト	→+A
スマッシュソード	↘+A
バニッシャー	ダッシュ中→+C
★シューティングスター・弱	↓↘→+A
シューティングスター・強	↓↘→+C
☆ディバインブラスト	↓↙←+C
フルムーンフィーバー	↓↙←+Bタメ押し
☆ヘリオン	→↓↘+A
☆ブレイジングサンバースト	↓↙←+A
シューティングスターEX	SorP時↓↘→+C
ガイアプレス	→←↙↓↘+BC
ハウリング・ブル	→←↙↓↘+C

※前号で「ディバインブラストのバックステップは無敵」という内容の記事がありましたが、製品版は無敵ではありません。

技表の見方:上から色別で「投げ技」「コマンド技」「必殺技」「超必殺技」「潜在能力」となっています。星は、「☆」が無敵時間がある技、「★」が無敵時間のない技です。

技の爽快感が抜群！

李 香緋

金月真美さんのボイスも香緋にマッチしててイイ感じ。

担当：珈琲ふりーく

自然に操作できて、技を出すこと自体が気持ちのいい香緋。しかもやれることが多く単調にならない。いわゆるひとつのおすすめキャラなのだ。

今回は香緋で対戦するための最小限の材料を集めてみた。とりあえずこれらのことを覚えれば何とかなるはずだ。

ジャンプBで跳び込む

跳び込み技はジャンプBがいい。ジャンプAやCにもそれぞれにメリットはあるが、跳び込み技の使い分けは慣れてから考えても遅くない。

ジャンプBからは地上でしゃがみBを2発出し、2発目のしゃがみBに閃里肘皇でキャンセルをかけていく。しゃがんでBを2回押したら、すぐに⬇⬋➡Bとコマンドを入れれば、しゃがみBのキックの戻りモーションをカットして（キャンセルして）閃里肘皇が出てくれるぞ。

戻りをキャンセルすることによって、普通より早いタイミングで出た閃里肘皇は、しゃがみBがヒットしていれば連続でヒットしてくれる。この時さらに⬇⬋➡Bと入力すれば、閃里肘皇からの追い打ち技の「貫空」が出る。貫空はレバーをぐるぐる回してB連打では出ないのでちゃんと閃里肘皇がヒットしたタイミングに合わせて入力しよう。そうすれば簡単に出るはずだ。

この「ジャンプB↓しゃがみB×2キャンセル閃里肘皇・貫空」の弱点は2つある。

1つ目はジャンプBを早く出しすぎるとしゃがみBにつながらないことだ。できればジャンプBを出すタイミングを遅くしたいが、最初はあまり気にしなくてよい。流れで技を出すことが大切なのだ。

2つ目は閃里肘皇がガードされると反撃される可能性があることだ。ガードされた後は、おとなしくしているか、天崩山を出して暴れるか、詠酒でスマートにいくか、といった選択が考えられる。まぁ最初はおとなしくしているのがよいだろう。



しゃがみBを2回出し、キャンセル閃里肘皇。



ジャンプBで跳び込んで、

ここではテンポの良さを重視してしゃがみBから閃里肘皇でキャンセルをかけたが、那夢波を使えばガードされたときのリスクは減るぞ。



ヒットと同時に貫空を入力。ちなみに心砕把（投げ）は転がり中に入力だ

避け攻撃で牽制

跳び込みばっかりだと対空技で反応されるようになるので、地上からも技を出していきたい。都合がよいことに香緋にはリーチが長くて使いやすい地上技がある。

地上戦の主力となる技は、AB同時押しで出る避け攻撃と、立ちBだ。

香緋の避け攻撃は、避け攻撃であることを意識せず、リーチの長い通常技、ぐらいに考えて使っていくとよい。避け攻撃には弱那夢波でキャンセルをかけておこう。

立ちBは避け攻撃に比べて技の硬直が短いので、より気軽に使える。しかもコンビネーションアタックの派生やキャンセル必殺技の組み合わせが面白い。慣れてきたら色々試してみよう。



避け攻撃は常用していきたい。

無敵対空技、天崩山

避け攻撃や立ちBを振り回していると、相手が跳び込んでくることが多くなる。

そうなったら天崩山の出番だ。天崩山は発生スピードが非常に速い上に、出かかりに無敵があり、対空技としては最強クラスだ。ブレイクショット技としても頼りになるぞ。

香緋はここで挙げた3つのポイントを押さえて闘っていけば、1ライン上でならば何とか対戦になるだろう。

ラインの相手にはまずは反応してDボタンを押せるようにしたい。Dボタンの対ライン攻撃にはとりあえず那夢波でキャンセルをかけておこう。



最速クラスの発生スピードを持つ天崩山。効果音も力入ってる！

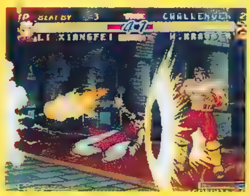
レベルアップポイント

●BBからは、立ちCでしゃがみガード不可攻撃、しゃがみCで立ちガード不可攻撃、⬅Cで浮かせ技（ここからは弱那夢波が入る）、Dでバック転がそれぞれ出るぞ。

●近距離C後➡➡Aで相手の裏側に回り込むフェイント技が出る。距離を合わせて真心牙で投げにいくとかっこいいぞ。

●⬅Bの出かかりにCボタンを押すことで相手に跳びかかることができる。ここからも真心牙を狙ってみる？

●詠酒は、近い間合いで相手の攻撃に合わせて、Aボタンを押してからレバーを入れると出る。様々な可能性を秘めた技だが、最初は上級テクと割り切っても良いだろう。



大鉄神は上半身無敵だ。

力千後宴	➡+C
裡門頂肘	➡+A
後援腿	⬅+B
★那夢波・弱	⬇⬊➡+A
★那夢波・強	⬇⬊➡+C
閃里肘皇	⬇⬊➡+B
閃里肘皇・貫空	（追加）⬇⬊➡+B
閃里肘皇・心砕把	（追加）⬇⬋⬅+B
☆天崩山	➡⬇⬊+B
☆詠酒（対ジャンプ攻撃）	A押す〜⬆
☆詠酒（対立ち攻撃）	A押す〜➡
☆詠酒（対屈み攻撃）	A押す〜⬇
★大鉄神	➡⬅⬋⬇⬊+BC
超白龍（超コンビネーション）	近C後➡⬋➡+AB×2
真心牙	相手の近くで一回転+C



バランスのとれた主人公キャラ

テリー・ボガード



バスタースルー	→+C
バックスピンキック	→+B
ワイルドアッパー	↘+A
チャージキック	ダッシュ中→+C
☆バーンナックル・弱	↓↙←+A
☆バーンナックル・強	↓↙←+C
★パワーウェイブ	↓↘→+A
★ラウンドウェイブ	↓↘→+C
★クラックシュート	↓↙←+B
☆ファイヤーキック	↓↘→+B
パッシングスウェー	↓↘→+D
ライジングタックル	↓タメ↑+A
★パワーゲイザー	↓↙←↙→+BC
トリプルゲイザー	↓↙←↙→+C

■実用連続技■

●↓B×2→ファイヤーキック→ライジングタックル

新技のファイヤーキックはリーチこそ短いが近距離なら安心して使うことができる。この間に下溜めを完成しておけばライジングタックルでの追い打ちが確定する。

●↓B×2↘C→トリプルゲイザー

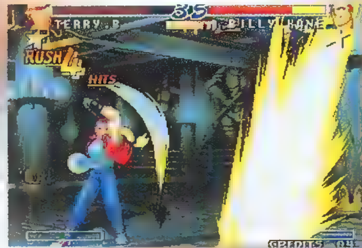
潜在能力が使える状態で連続技に組み込むならコレ。また、バーンナックル強も連続技になる。

●→B→立ちD→クラックシュート

→Bは、ヒットさせると相手をスウェーラインに強制的に送る攻撃、ガードされたときは下Dに変えればすかることなく攻めが続行する。

■近況報告■

リアルバウトシリーズではおなじみだったパワーダンク。今回はなんとコンビネーションアタックになってしまったのだ。コマンドは↙A→↘B。残念ながら必殺技ではないので削れません。



トリプルゲイザーも連続技になるぜシャーッ。

潜在能力は惜しまず使え!

ブルー・マリー



ヘッドスロー	→+C
アキレスホールド（追加）	→↘↓+C
ダブルローリング	←+B
ヒールフォール	→+B
レッグプレス	転ばし時↓+B
M.スパイダー	空中↓↘→+C
☆M.スナッチャー	→↓↘+B
M.クラブクラッチ	←タメ→+B
M.リアルカウンター	↓↙←+A
☆スピンフォール	潜在時↓↘→+C
☆バーチカルアロー	潜在時→↓↘+A
☆ストレートスライサー	潜在時←タメ→+A
M.ダイナマイトSW	潜在時転ばし範囲内↓+C
ヤングダイブ	↓タメ↑+C
M.タイフーン	→←↙↓↘+BC
M.エスカレーション	→←↙↓↘+C
M.トリプルエクスタシー	潜在時必殺技から特定必殺技を連続ヒット後↓+C

マリーの新技で注目してほしいのは、潜在能力のM・エスカレーションだ。この技を発動すると、パワーゲージが一度回復し、マリーのスタンディングポーズが変化する。この状態になると、普段では使えないスピンフォールや、追い打ちとしてのダイナマイトスウィングが使えるようになる。

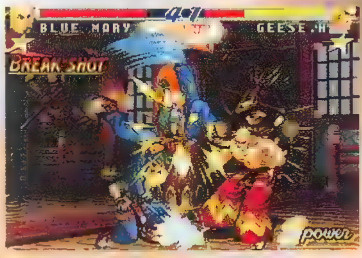
スピンフォール→スパイダー→トリプルエクスタシーと連続入力することで、すべて連続技になるので、決まれば強力だ。スピンフォールがブレイクショットとして出せるので、そこから狙ってみよう。

お薦めコンビネーション

←B→↘C→→↓↘B

↓B→↓B→↓C

A→B→→C



ブレイクショットでスピンフォールを出せば、かなり当てやすいぞ。

担当・テリー：借金、マリー：ももやん、アンディ：N.O、舞：珈琲ふりーく

幻影不知火が最後の生命線

アンディ・ボガード

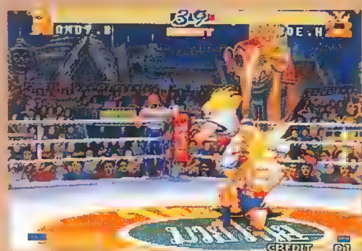


内股	→+C
浴びせ蹴り	→+B
上げ面	↘+A
斬影拳・弱	↙→+A
斬影拳・強	↙→+C（同コマンドで追加入力）
★飛翔拳	↓↙←+A
★激飛翔拳	↓↙←+C
☆昇龍弾	→↓↘+C
☆空破弾	↙↓↘→+B
幻影不知火	空中↓↙←+D
超裂破弾	↓↙←↙→+BC
★男打弾	↓↙←↙→+CからC連打

旧技からは、幻影不知火がグラフィックが新しくなって再登場。今回は空中から膝蹴りで突進、ヒットすると奥ラインへ移動して掌打で返ってくる技となっている。ロケではここから連続技が入ったが、残念ながら発売版では繋がらなくなってしまった。なお、この技は小、ノーマルジャンプのどちらも「ジャンプの頂点から下降のとき」でないと出すことができないぞ。

新技では潜在の男打弾。この技はヒット後にさらにCボタンを連打すれば段数を増やすことが可能（最大2ヒットまで）。ガードされても反撃を受けず、通常技や避けキャンセルから連続技にもなるので、使える状況になったら積極的に狙っていこう。

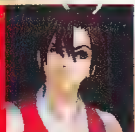
毎回、その存在がけむたがられているレバー前+Bの浴びせ蹴りに、なんと追加入力技が付いた。浴びせ蹴りの後半部分のグラフィックになったら、レバー上+Cと入力すればここから蹴り上げる技が出るぞ。



新しいCアタックは↘A、B、C。3段めは中段だ。

花嵐に賭けろ!

不知火舞



風車崩し・改	→+C
夢桜・改	空中で↙か↓か↘+C
跳ね蹴り	起き上がりC
三角跳び	空中画面端で↗
龍の舞	←+A
★花蝶扇	↓↘→+A
★龍炎舞	↓↙←+A
☆小夜千鳥	↓↙←+C
★必殺忍蜂	←↙↓↘→+C
ムササビの舞	空中↓+AB
超必殺忍蜂	→←↙↓↘+BC
花嵐	→←↙↓↘+Cタメ押し

今回の舞はリーチの長い地上通常技を主軸に闘っていくことになりそうだ。メインとなる牽制技は立ちBで、単発で使ったり、コンビネーションアタックで使ったりと用途は広い。この立ちBと立ちC、しゃがみCあたりを使って相手を地上から押していこう。

相手が大技を空振ったら連続技を入れていく。立ちCキャンセル小夜千鳥やキャンセル超必殺忍蜂あたりがお手軽だ。大ダメージを狙うなら←ADキャンセル超必殺忍蜂がおすすめ。ちなみに←Aは足下無敵で、下段に対する避け攻撃っぽい使い方ができるぞ。

BB↘CCBというコンビネーションアタックもある。ここからキャンセルでムササビの舞がつながる。BBはABでもよく、最後のBの代わりにCの形もある。

潜在奥義の花嵐は出かかりの無敵時間が長く、頼りになる技だ。この技はCボタンを押しっぱなしにするとガードされたときに上昇しない。ガードされた後は相手より先に舞が動き出せるため、ほとんどの場合出し得になる。花蝶扇や小夜千鳥を多用してゲージを溜め、打つ機会を増やそう。



花嵐は基本的にCボタン押しっ放しで出そう。

技表の見方：上から色別で「投げ技」「コマンド技」「必殺技」「超必殺技」「潜在能力」となっています。星は、「☆」が無敵時間がある技、「★」が無敵時間のない技です。

キミだけにコッソリ教えよう！
ペリー来訪にも勝る新作黒船地獄を！

担当・東：P鈴木、山崎：はまー、キム：借金、ホンフゥ：借金

タイガーキックに魅せられて…



ジョースペシャル	→+C
膝地獄	↘+C
スライディング	↘+B
ハイキック	←+B
炎の指先	転ばし時↓+C
スラッシュキック・弱	↙→+B
スラッシュキック・強	↙→+C
★黄金のカカト	↓↙←+B
☆タイガーキック	→↓↘+B
★爆裂拳	A連打
★ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+A
★爆裂ハリケーン	←↙↓↘→+C
スクリューアッパー	→←↙↓↘+BC
サンダーファイヤー	→←↙↓↘+CかD

ハリケーンアッパーがあまり頼れない今回、メインに使っていく必殺技はスラッシュキック（B）になる。この技、少し離れたところから出せばガードされても反撃を受けにくいのだ。また、連続技を決めるときにも重宝する。おすすめCA①からキャンセルスラッシュキック(C)、着地後タイガーキックで追撃すればゲージ1本分の破壊力だ。

タイガーキックの対空性能は抜群なので信用していいぞ。超技は対空やCA①からの追撃に使える。潜在は連続技や、相手の一瞬のスキを突く使用法が効果的だ。

あとの必殺技は使わないほうが良さそうな予感だ。

東は自分から攻めるのは抑えて、相手の技のスキを狙って連続技を決めていくといい。

現在のおすすめCA

①屈みA→立ちB→↘C

②遠立ちB→立ちC→↓↘→C

①は近距離、②は遠距離用。



CAをガードされたらハリケーンを出さずに↓A+Cを出そう。

蛇キャンセル連発じゃ溜まらないぞ！



ブン投げ	→+C
目ツブシ	起き上がりC
カチ上げ	空中B+C
ブッ刺し	→+A
昇天	↘+A
★蛇使い・上段	↓↙←+Aタメ押し
★蛇使い・中段	↓↙←+Bタメ押し
★蛇使い・下段	↓↙←+Cタメ押し
サドマゾ	←↙↓↘→+B
ヤキ入れ	→↓↘+B
倍返し	↓↘→+Cタメ押し
☆裁きの匕首	→↓↘+A
爆弾パチキ	→←↓↑+C
トドメ	↓↓+C
ギロチン	→←↙↓↘+BC
ドリル	相手近くで一回転+C〜C連打

今回の山崎は「しゃがみCをキャンセルできない」と「しゃがみB×2・↘Cがない」など、わりと根本的なところで弱体化している。そこで、しゃがみCの代わりにA+Bを使ったり、しゃがみB→裁きの匕首を使ったりと、細かく工夫しなければならない。

もっとも、強化された点も多い。ブッ刺しからはCの追加入力でコンビネーションが出るし、サドマゾは出が超早くなり、相手のほうへ振り向くようになっている。ジャンプCも相変わらず横に長いので、攻守にわたって活躍するはず。倍返しにもK.O.F.'97同様攻撃判定がついたので、爆弾パチキ失敗で暴発しても被害は少ない。

実用的な連続技は、

●ジャンプC→↘ACC→トドメ

●立ちB↘C→ギロチン→トドメ

といったところ。なお、ヤキ入れが地上ヒットした時のみ、キャンセルしてトドメにつなぐことができる。



昇天（↘A）は出が非常に早いので、連続技に最適。

足癖の悪さは一流の証



体落とし	→+C
ネリチャギ	→+B
☆飛燕斬	↓タメ↑+B
★半月斬・弱	↓↙←+B
★半月斬・強	↓↙←+C
飛翔脚	空中↓+B〜↘+B
空砂塵	↓タメ↑+A
★覇気脚	↓↓+B
鳳凰天舞脚	空中←↙↓↘→+BC
鳳凰脚	↓↙←↙→+C

■基本技解説■

●下A

下Aは連打から空砂塵がつながるので、これだけで1つの技となっているが、立ちAに戻ることができるのでコンビネーションアタックの始動にも使うことが可能。空砂塵はヒット後下Aを出すことで追い打ちが出るぞ。

●立ちAAB

●立ちAB

どちらも小半月斬につながるので、ヒットしたときは安定したダメージを与えることができる。

ABのBは、リーチが長いので間合いが遠くなりそうなときはこちらを使うといい。下AからAにつなげる時などは特におすすめだ。また、ABからCを使うと相手をスウェーラインに送ることもできる。

●近立ちCABC

ここから空砂塵で追い打ちしよう。

■超必殺技&潜在能力■

キムの超必殺技は連続技にも使うことができるのが強み。鳳凰天舞脚はジャンプCから、鳳凰脚はどこからでも連続技になる。覇気脚からもタイミングでつなげることが可能。また、反撃にも最適だ。



キャラによってはジャンプAが昇りで当たる。やったぜ。

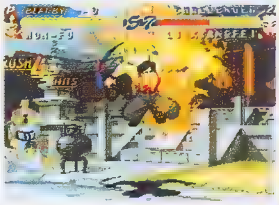
九龍の読みもイケてます



バックフリップ	→+C
経絡乱打	↘+C
踏み込み側蹴り	→+B
ハエタタキ	↘+A
トドメヌンチャク	転ばし時↓+C
九龍の読み	←↙↓↘→ +C
☆制空烈火棍・弱	→↓↘+A
☆制空烈火棍・強	→↓↘+C
★電光石火の地	↙タメ→+B〜B連打
★電光石火の天	↓↙←+B
炎の種馬	↓↙←+A〜A連打
必勝!逆襲拳	↓↙←+C
爆発ゴロー	↓↙←↙→+BC
☆よかトンハンマー	↓↙←↙→+C

コンビネーションアタックは下B×2をメインに使い、ここから↘Cで相手を浮かしていく。この後は制空烈火棍が確定するのでこれを決め、相手のダウン回避を待てる状態を作っていこう。

おもしろい攻めとしては立ちBBC。2発目が空中キックでその後のCが中段攻撃。このCを遅めに出せば相手に攻撃を当てないこともできるので、下Bで中段すかしの下段攻撃なんていうことも可能。ハエタタキ（↘A）→CC



相手を見る時間が十分あるのでもう1セット確定しやすい。

・制空烈火棍もダメージが高いのでチャンスにはこれも使っていこう。

■必殺技解説■

電光石火の地は、ヒット後連打すれば相手をダウンさせられるので今回も健在。電光石火の天も、相手がブレイクショットを使えない状況なら問題なし。必勝逆襲拳は、下段と飛び道具以外なら必殺技でも当て身でとることができる。2回仕込んでカデンツァの嵐を叩き込もう。仕込みはラウンド持ち越しなのでチャンスはある。投げキャラに注意しつつもケツは向けよう。

爆発ゴローは下B下Cから落ち着いてゆっくり決めることができる。ここが狙い目だ。

下A目押できましたゴメンナサイ

秦崇雷



発剄龍	→+C
龍殺脚	→+B
帝王神足拳	→→+Aか→→→+A
★帝王天眼拳・弱	↓↘→+A
★帝王天眼拳・強	↓↘→+C
★帝王天耳拳・弱	→↓↘+A
☆帝王天耳拳・強	→↓↘+C
★帝王漏尽拳	↓↙←→+C
龍転身（前転）	↓↘→+B
龍転身（後転）	↓↙←+B
帝王宿命拳	→←↙↓↘+BCタメorC連打
帝王龍声拳	→←↙↓↘+C

帝王神足拳が崇雷のダメージ源。そこでコンビネーションアタックは立ちAor下A↓Bを基本に置く。このBが当たる限り、帝王神足拳はすかることなく相手に当てることができる。そしてガードされたときに、帝王天眼拳弱を使うか、下C、龍転身と派生させていこう。

跳び込みはジャンプCをメインに使い、ガード時は龍転進（前転）で後ろに回って攻めたり、A↓帝王天眼拳弱で嫌がらせをするといい。帝王天眼拳弱は段速が遅いので連射しても良く、また対空にもなってくれる。スウェーラインに1度回避しB、そこからAに戻っていくのも重要。とにかく、帝王神足拳を決めるためだけに動けばいい。

超必殺技の帝王宿命拳は、入力した後にCボタンで飛び道具を追加できる。4発まで出せるうえディレイ(遅らせ)もかかる。また、入力からBCを押しっぱなしにすればボタン離しで起動するボム系の使い方もできるぞ。



帝王宿命拳はBCを溜めれば離し起動のボムにもなる。

CCC→←C命！

秦崇秀



発剄龍	→+C
光輪殺	→+A
帝王神足拳	→→+A
★帝王天眼拳・弱	↓↘→+A
★帝王天眼拳・強	↓↘→+C
☆帝王天耳拳・弱	→↓↘+A
☆帝王天耳拳・強	→↓↘+C
竜灯掌	↓↘→+B
（追い打ち）	～帝王神眼拳
☆帝王神眼拳（その場）	→↘↓↙←+A
☆帝王神眼拳（空中）	→↘↓↙←+B
★帝王神眼拳（空中）	→↘↓↙←+C
★帝王空殺神眼拳	空中↓↙←+B
★帝王漏尽拳	→←↙↓↘+B
帝王空殺漏尽拳	↓↙←→+BC
海龍照臨	→←↙↓↘+C

今回の崇秀は、パワーがウリだ。ワンチャンスに入れることができるダメージが上がっているぞ。

連続技は前作からのCCC→←Cダッシュ大天耳拳がおすすめ。立ちCキャンセル竜灯掌・追加入力神眼拳Bも派手な感じだ。もう一つの新技、潜在能力の海龍照臨も連続技として使うことができるぞ。立ちCキャンセル神足拳はダメージ面で不利だが、間合いを選ばないことと、ガードさせた後に崇秀が先に動き出せるというメリットがある。もちろんAB↖Cキャンセル大天耳拳の形も残っており、これらの連続技を色々と使い分けていくと良いだろう。

崇秀は他キャラに比べ圧倒的にリーチが短いので、まず相手に近付かなくてはならない。ジャンプCやジャンプBといった跳び込みや、ライン、神眼拳、しゃがみAorBからの↓Cによる前転、といった接近手段を駆使して闘っていきたいところだ。→Aのしゃがみガード不可も忘れずに。

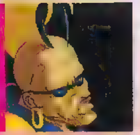
担当・崇雷：借金、崇秀：珈琲ふりーく、ダック：CHU、ボブ：P鈴木



竜灯掌ヒット後、崇秀が手を挙げている間に神眼拳Bを入力だ。

頼りになる道、HSA。な、Pちゃん！

ダック・キング



ローリングネックスルー	→+C
ニードルロー	↘+B
マッドスピンハンマー	→+A
ショッキングボール	転ばし時↓+C
★ヘッドスピンA・弱	↓↘→+A
★ヘッドスピンA・強	↓↘→+C
フライングスピンA	空中↓↙←+A
☆ダンシングダイブ	↓↙←+B～↓↘→+B
ブレイクストーム	→↓↘+B～B連打
ダックフェイント・空	空中で↓↓
ダックフェイント・地	ダッシュ中↘+C
クロスヘッドスピン	自分が奥ライン時↑↓+D
ダイビングパニッシャー	潜在1LV1後空中で↓↙←+BC
ローリングパニッシャー	潜在1LV2後↓↘→+BC
ダンシングキャリバー	潜在1LV3後↓↙←+BC
ブレイクハリケーン	潜在1LV3後→↓↘+BC
ブレイクスパイラル	相手近くで一回転+BC
ブレイクスパイラルBR	空中で←↙↓↘→+BC
ダックダンス	→←↙↓↘+C
スーパーボンビングマシーン	潜在LV4後→↘↓↙←+C

■基本は…■

しゃがみA×2～3キャンセル弱ヘッドスピンアタック。簡単で強力だ。避け攻撃キャンセル弱ヘッドスピンアタックもかなり使いやすいぞ。

■ブレイクストームから…■

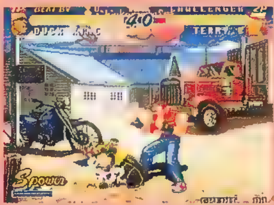
前号にも書いたように、ブレイクストームは追加入力をすることでヒット数を増やすことが可能。さらに技表にあるB連打以外にも、超必殺技が出せる状態ならば、ブレイクスパイラルBRに派生することもできる。超必殺技としては物足りないが、それなりの威力があるので狙う価値は十分にあるぞ。

■立ちスパイラル完全復活■

前作までのややこしいコマンドから、簡単なレバー一回転（実際は3/4）になり、簡単に立ち状態からブレイクスパイラルを決められるようになったぞ。素早く回せー！

■狙えるダックダンス■

今回は発動時に攻撃判定が有り、それがヒットすると相手は必ず気絶するので、かなり安全にダンスを踊りきることができるようになった。ちなみに踊る長さの調節はボタン連打で変えられるぞ。発動時の攻撃がヒットしたら、ひたすらCを連打しよう。



↓A→↓C（攻撃判定なし）で近づいてBスパイラル！

必殺技は楽しい!が…

ボブ・ウィルソン



ファルコン	→+C
イーグルキャッチ	空中で↙か↓か↘+C
ホーネットアタック	ファルコン～→↘↓+C
フライングフィッシュ	起き上がりC
イーグルステップ	空中↓+B
リンクスファング	転ばし時↑+C
エレファントタスク	↘+A
H・ヘッジホック	ダッシュ中→+C
★ローリングタートル	↓↙←+B
☆サイドワインダー	↓↙←+C
★バイソンホーン	↓タメ↑+C
★ワイルドウルフ	←タメ→+B
★モンキーダンス	→↓↘+B
フロッグハンティング	連携～←→→+BC
デンジャラスウルフ	→←↙↓↘+BC
ダンシングバイソン	→←↙↓↘+C

屈みAは連打が効くので使いやすい。屈みBもリーチが長め。屈みCはリーチが長い上に相手を転ばせることができる。ジャンプ技は(垂直)ジャンプCが強力だ。必殺技は前作とあまり変わらない。サイドワインダーは連続技用に限定したほうが良さそう。

新技フロッグハンティングは、ガードしながら→→B+Cで出せる。CAからの追撃、先読み対空、移動用など、その用途は多岐にわたる。

さて肝心の対空技だが、実は苦労する。↖A、ジャンプA(C)、A+B、→↓↖B。素直にガードする必要もありそうだ。

超技は立ちCからや対ライン攻撃をキャンセルして使う。潜在は連続技に使いやすい。必殺技を多用しないで地道に闘ったほうが強いのか？

現在のおすすめCA

①屈みAorB→立ちB→↖C
②投げ→→↖↓C
③立ちC・C・→C
いずれも必殺技で追撃可能



←ため→Bは使える技なのか、弱い技なのかはまだ不明。

技表の見方：上から色別で「投げ技」「コマンド技」「必殺技」「超必殺技」「潜在能力」となっています。星は、「☆」が無敵時間がある技、「★」が無敵時間のない技です。

担当：双角：P鈴木、チン：P鈴木、タン：MVP、フランコ：P鈴木

連打、連打で手が疲れます



望月双角

無道縛り投げ	→+C
昇天殺	空中で↙か↓か↘+C
地獄門	無道縛り投げ～→↘↓+C
錫杖上段打ち	↘+A
雷撃棍	↓+C
☆野猿狩り	↓↙←+A
★まきびし	↓↘→+A
★憑依弾	→←→+C
鬼門陣	相手の近くで一回転+C
邪棍舞	A連打
☆喝	→↘↓↙←+B
渦炎陣	自分が奥ライン時↑↓+D
いかづち	→←↙↓↘+BC
無惨弾	→←↙↓↘+C

屈みCはリーチが長いがスキが大きいので、A+Bを使ってみよう。出が早い上に下段なのはいいところ。

キャンセルで出す必殺技は、A連打が最もいい。他の必殺技はスキが大きい。A連打からは、→C、↘C、↗C、↗C、Dを派生として出すことができる。多用していきたい。

憑依弾は使いやすいが、画面端だとヒットしても反撃されることがあるほどスキが大きいので注意。ガードされたら目も当てられない。

対空技は↘Aがかなり強い。他にもA連打からの↘Cやジャンプ攻撃が強いところだ。

潜在はガード不能の間合いがあるものの、始動時の演出のせいで当たりにくくなった。ただ、飛び道具をすり抜けて攻撃できるので弱くはない。

現在のおすすめCA
①立ちC・→B・→↓↘A
②遠立ちB・立ちC・必殺技
③喝！↓C・レバー1回転+C（連打するといい）
④近立ちB・立ちC・↓↓C



連続技にも使える、邪棍舞。画面端でラッシュをかけよう。

それでもボクはまわり続ける…



チン・シンザン

合気投げ	→+C
頭突殺	↘+C
発勁裏拳	←+A
落葉双拳	→+A
気雷砲（前方）	↓↘→+A
気雷砲（対空）	→↓↘+A
超太鼓腹打ち	↓タメ↑+A
☆破岩撃・弱	←タメ→+B
☆破岩撃・強	←タメ→+C
軟体オヤジ	↓↙←+B タメ押し
クッサメ砲	↓↙←+C
★爆雷砲	↙タメ↓→+BC
ホエホエ弾	空中で←↙↓↘→+C

今回も転がり突進技が強い。ブレイクショット対応技でもあるので、いたるところで狙っていくといい。特に対空技代わりに使うと良さそうだ。ただし、今回は反撃技を持つ相手が増えていることに注意。

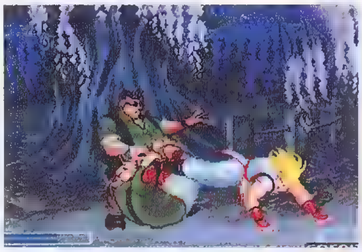
間合いを離して戦った方が有利なチンに、C→Cというコンビネーションが増えた。これは自ら離れていくことができ、若干対空性能もある。

潜在能力は、コマンド入力後ボタンを押し続け、レバーを左右に入力することでガード方向を揺さぶれる。強そう。

ゲージをMAXにしないように調整しながら、突進技をブレイクショットで当てていく戦い方が良さそう。新たに加わった必殺技は、くらい判定が小さくなる特典があるものの使い道は少なそう。

飛び道具の類は忘れよう。攻撃力が低く、スキも大きい。超技もまずヒットしないし。

現在のおすすめCA
①立ちC・立ちC
②屈みB・屈みC



ゲージを溜めるために突進して、ブレイクショットで突進だ（笑）。

微妙に強くなった老人



タン・フー・ルー

裂千掌	→+C
右降龍	↘+A
★衝破	↓↘→+A
★箭疾歩・弱	↓↙←+A
★箭疾歩・強	↓↙←+C
撃 放	↓↘→+C タメ押し
☆裂千脚	→↓↘+B
旋風剛拳	→←↙↓↘+BC
大撃放	→←↙↓↘+C

タン・フー・ルーにはコンビネーションアタックが一つ（現在）しかなく、それもまったく使う必要がない。

使うのは立ちAと箭疾歩と立ちC、ジャンプCで、以前とほぼ変化はない。

狙いはジャンプC→近距離立ちC・箭疾歩で、あとは立ちA・箭疾歩を使って固めていく感じになる。

今作はA連打が非常につなげやすく、Aに頼ることが大きいタン・フー・ルーにとって有利になっている。

箭疾歩は立ちAが遠距離のものになるぐらいからキャンセルして出していけば、ほぼ反撃を受けないので、絶好のブレイクショット狙いになる。

また、ダッシュAにも注目したい。タン・フー・ルーのダッシュAは技を出しつつすべるので、これを細かく連発するのも非常に有効。単発なのでブレイクショットされにくいくせに固め能力は超高い。

ジャンプする時はスカしも混ぜ、めくりも混ぜることで貴重なダメージ源としたい。

たまに下Cや下Bで下段ガードさせるようにしむければ当分の間固め続けられる。箭疾歩も当たれば痛いので相手の自爆待ち的なキャラと言える。



すべるぞ。すごく使えるダッシュAに注目だ。

ノリ重視の方はどうぞ



フランコ・バッシュ

ゴリラッシュ	→+C
スマッシュ	起き上がりC
バロムパンチ	B+C
バッシュトルネード	→+B
★ダブルコング	↓↙←+A
★ザッパー	↓↘→+A
ウェービングブロー	↓↘→+D
☆ガッツダンク	↓↘→↗+B
★ゴールデンボンバー	↙タメ→+C
ファイナルオメガショット	→←↙↓↘+BC
メガトンスクリュー	→↘↓↙←+BC
ハルマゲドンB	→←↙↓↘+C

技の出が遅い上に体が大きいので、苦戦を強いられることは必至。だが一発逆転の要素は多いので、楽しみもある。

必殺技の中では、↙ため→Cが使いやすい。↓↘→D、↓↙←Aも連携の中に混ぜてみよう。昇り小ジャンプCも強い。

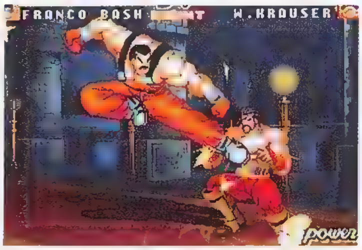
対空はガッツダンクが強いが、使いこなすのは難しそう。

超技は2つあるが、どちらも連続技にできない。ファイナルオメガショットは中段、メガトンスクリューはヒット後追撃できる（↓↘→↗B）。

潜在は連続技に組み込むことができる。ヒットすれば相手は必ず気絶するのがいい。

CAをたくみに使い分けて、必殺技でプレッシャーを与えていければ本望だ。

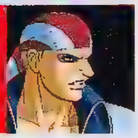
現在のおすすめCA
①届みA・届みB・立ちC
②届みA・届みB→届みC
③届みA・届みB・↘C
①中段②下段③追撃可能
④→B→D→C→届みC
必殺技に変えたほうがいいかも。



CAに中段が混ざっているので、ラッシュは行いやすそうだ。

ああ、ブレイクショット様〜

ビリー・カーン



一本釣り投げ	→+C
地獄落とし	↘+C
三節棍中段打ち	←タメ→+A
(追加)火炎三節棍中段突き	←→+C
★雀落とし	↓↙←+A
旋風棍	A連打
☆強襲飛翔棍	↙↓↘→+B
★火龍追撃棍	↓↙←+B
超火炎旋風棍	→←↙↓↘+BC
紅蓮殺棍	→↘↓+C
サラマンダーストリーム	→←↙↓↘+C

変わった…何もかも…。ジャンプCの鬼の強さがなくなり、真にビリーを愛する人しか、もはや受け入れてくれない。

ビリーは以前のジャンプCによる強力な攻めがなくなったので、火龍追撃棍でじりじりと粘るしかない。それとブレイクショットだ。

いずれにしても火龍追撃棍だけは生きているので、その発生の強さを武器にどんどん使っていこう。下Bキャンセルや、新コンビネーションアタックの立ちA・立ちC（近、遠がある）からつなげていこう。そしてゲージが溜まったらブレイクショットだ。コマンドの関係上、非常に出しやすいぞ。

新コンビネーションアタックのA→Cは近距離ならキャンセルがかかり、遠距離なら2発目のCが立ちガード不能。注意したいのがレバーが入っていると出ないこと。つまり三節棍中段突きは出せない。

連続技では、奥ラインから立ちCで戻ってきて、立ちC・火龍追撃棍がイケてるぞ。



ブレイクショットの火龍追撃棍が頼みの綱だ。

使いやすさ!!初心者必見!

ローレンス・ブラッド



マタドールバスター	→+C
トルネードキック	→+B
オーレィ	B+C
★BDスピン・弱	→↘↓↙←+A
★BDスピン・強	→↘↓↙←+C
BDサーベル	←タメ→+C
BDミキサー	A連打
☆BDカッター	↓タメ↑+C
BDフラッシュ	→←↙↓↘+BC
BDシャドー	→←↙↓↘+C

CAは乏しいが、こいつは強い。必殺技も分かりやすい。まず覚えたいのが↓ため↑C。対空技として強力で、地上にいる相手に対しても有効。

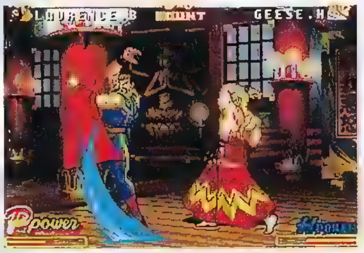
次に覚えるのはB+C。オーレィと言っている最中には、B、C、↓Cを出せる。↓ため↑Cを出せないときの対空に最適。B+C→↓Cが強い。慣れてきたら、←ため→Cで攻めてみよう。リーチが長く、ジャンプしようとしている相手にも当たりやすい。

近づかれた場合は、立ち、届みC、B+C→Bなどで牽制してみてもいい。

BDスピン・弱は出が早いが技後にスキがある。Cで出せばガードされてもスキはない。ヒット後、BDカッターでさらに追撃できるぞ（ダメージ大）。ただし、BDサーベルの暴発には注意しよう。

超技は立ちCからの連続技用に、潜在は出かかり無敵なので反撃用にどうぞ。

連続技は、ジャンプC→立ちC→立ちC→→↑↓↑←C→↓ため↑Cがおすすめだ。



B+C（オーレイ）は必殺技でキャンセルすることも可能だ。

担当・ビリー：MVP、ローレンス：P鈴木、ギース：CHU、クラウザー：N'O

烈風マン?いやいや今回は…投げマン!

ギース・ハワード



虎殺投げ	→+C
絶命人中打ち	虎殺投げ〜→↘↓+C
虎殺掌	↘+C
飛燕失脚	→+A
昇天明星打ち	↘+A
雷光回し蹴り	←+B
☆烈風拳	↓↙←+A
☆ダブル烈風拳	↓↙←+C
上段当て身投げ	←↙↓↘→+B
裏雲隠し	←↙↓↘→+C
下段当て身打ち	←↙↓↘→+A
雷鳴豪波投げ	転ばし時↓+C
真空投げ	相手の近くで一回転+A
レイジングストーム	→←↙↓↘+BC
羅生門	相手の近くで一回転+C
★デッドリーレイブ	→↘↓↙←→+A~A
	·A·B·B·B·C·C·C·↓↙←+C

■雷光投げをマスターしろ■

まずいきなりだが雷光回し蹴り空キャンセルコマンド投げ、通称「雷光投げ」を覚えよう。これは雷光回し蹴りが前進する・攻撃判定の発生が遅い・攻撃判定発生前に必殺技で空キャンセルできる、という特徴を利用したもので、やり方は、まず中距離以内の間合いで雷光回し蹴りを入力して近づきつつ、その攻撃判定が出る前に真空投げを空キャンセルして入力する、これだけだ。これでかなりスムーズに投げを決めることができる。潜在能力が使えるときは羅生門で代用できるぞ。

■↓B→↓B→↓C■

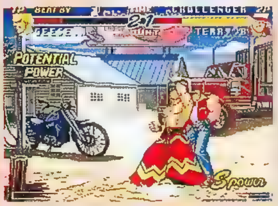
お薦めの基本的なコンビネーション技。全て下段で全技キャンセル可能だ。ヒットすればダウンを奪えるので、←Bなどで起き攻めしよう。

■レイジングフェイント■

↓BCで、レイジングストームのフェイントが出せる。隙は小さく、通常技をキャンセルして出すことができるので、使い方次第ではかなり役に立つ技?だ。ちなみに↓ACで烈風拳のフェイントが出る。

■デッドリーレイブ■

デッドリーレイブ7段目止めから立ちAなどがつながるぞ。



小技で固めている最中に雷光投げを織り交ぜていこう。

細かいパワーアップが盛りだくさん

ヴォルフガング・クラウザー



ニースマッシャー	→+C
デスハンマー	→+A
カイザーB.プレス	ジャンプ中↓+C
ダイビングエルボー	転ばし時↓+C
★ブリッツボール・上段	↓↙←+A
★ブリッツボール・下段	↓↙←+C
☆レッグトマホーク	↓↘→+B
フェニックススルー	←↙↓↘→+C
デンジャラススルー	←↙↓↘→+A
カイザークロー	→↓↘+C
リフトアップブロー	→↘↓↙←+B
★カイザーウェーブ	↙タメ↓→+BC
タメ1秒	LEVEL2
タメ2秒	LEVEL3
ギガティックサイクロン	相手近くで一回転+C
アンリミテッドDR	→↘↓↙←→+A
～·A·B·C·B·C·A·B·C·C(or←↓↙AC)	

一見して、前作からなにも変わっていないかのように見えるクラウザー。しかし、実は細かい点でパワーアップしている技が多い。

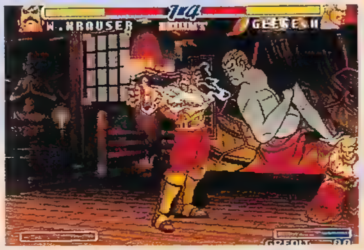
レッグトマホークはなんとしゃがみガード不可能。おまけにガードされても反撃は受けず、当たりも強いので非常に頼りになる技となった。

下段ブリッツボールは至近距離に限り、なんと立ちガード不可。つまり、この距離から通常技キャンセルでレッグトマホークか下段ブリッツボールで2択を迫ることができるのだ。

特殊技のデスハンマーはレバー前+Aというコマンドに変更。効果は相変わらずしゃがみガードを崩す中段判定だ。

カイザーウェーブは溜め方向が変わって使いにくくなったが、実は溜め時間が異常に短くなっていることに注目（下Aを1発空振りした程度の時間でもう溜め完了!!）。

弱体化はギガティックサイクロンの間合いが狭くなったことぐらい。今回はイケる!?



実はレバー後ろ要素からB+Cでも出せる。溜め時間も短いぞ。

技表の見方：上から色別で「投げ技」「コマンド技」「必殺技」「超必殺技」「潜在能力」となっています。星は、「☆」が無敵時間がある技、「★」が無敵時間のない技です。

山崎独占 キレる男にゃ味がある

日刊サウスタウン

3月30日(月) AB版 第666号

株式会社新声社 ゲーメスト編集部 東京都千代田区神田神保町1-26

芸能

華麗なる ギース復活!?

伝説の狼、金髪ショートの妹に大切な贈り物?





ビリーの語る真実とは!!

目撃した ホームレス語る

「オラァ、見たんだ。天から人間が降ってきて、でけぇ風が…」

一昨年、高層ビルから落ちて死亡したと思われていたギース・ハワードが今年の大会にエントリーされ、実際に大会に姿を現した。

実際に闘ったテリー・ボガード氏は「確かにギースによく似ていたが、ありゃニセモンじゃねーのか?疾風拳や邪影拳使ってこなかったし」とコメント。やはりあの高さから落ちて生きているはずはないと考えているようだ。

このことをギース・ハワードに一番近い人物であるビリー・カーン氏に尋ねたところ「な、なに言ってるんだ、ギース様生きてるに決まってるじゃないか。どうやって助かったかって?そ、それはあの闘いで力を使いすぎた後に最後の疾風拳を撃って着地の衝撃を和らげたんだよ。だから疾風拳使えなかったのさ。邪影拳は着地時に足を痛めたから使えなくなったんだ、うんうん。そ、それで痛めた足下をかばうために下段当て身を修得したんだ」と落ち着きのない様子でコメントしてくれた。

この後、帰ろうとした当編集記者が試合帰りのギース氏との接触に成功。復活についてコメントを求めると「私は3人目だから…」と謎の言葉を残し去っていった。

イカすCA キャンペーン開始!!

はるかその昔、かの餓狼伝説3の時にはコンビネーションアーツ(今ではコンビネーションアタックだけど)に名前が付いていたのを覚えているだろうか?「J」バックナックルとか超線切れとか、それはもう某結城氏も霞んで見えるほどロマンに溢れたネーミングに、当時のプレイヤーたちは大きなステイタスを感じていたものである。

そこで!コンビネーションも多彩になった今作では、みんなが独自に編み出した連続技を「名前ごと」募集するぞ!誰もが気づかないようなマニアックなものや、一度は引っかかってしまう特殊な連携もOKっていうか、そういう意外性を打ち出したやつのほうが、このコーナーでは採用されやすい。必ず「連続技の名前」を書くのを忘れないでね。



意外な技が空中でヒットしたりするとポイント高いかも。

A&Q

ついに登場キャラクターも22名を数えることとなったRB2。しかし攻略に志願したライター数は××名と、この圧倒的な物量をややもてあましぎみ。しかるに、このメンツだけでは使用方法に「?」が付いてしまう技もチラホラと出現する始末。

しかし、みんなに愛されているRB2で知らないことがあるというのは、どうにも歯がゆいし申し訳ない。かくなるうえは恥をしのんで、読者の方々にも協力してもらおうと思った次第です。

んで、第1回目はホンフゥ担当の借金からの質問。

「炎の種馬(⬇↙⬅A+A連打)がさあ、使う場面ねぇんだ。せっかくクリーンヒットさせても、ちゃんと連打してんのにどういうワケか最後失敗するし」

ということらしいので、誰か効果的な使い方をレクチャーしてやって下さいませ。

転生人語

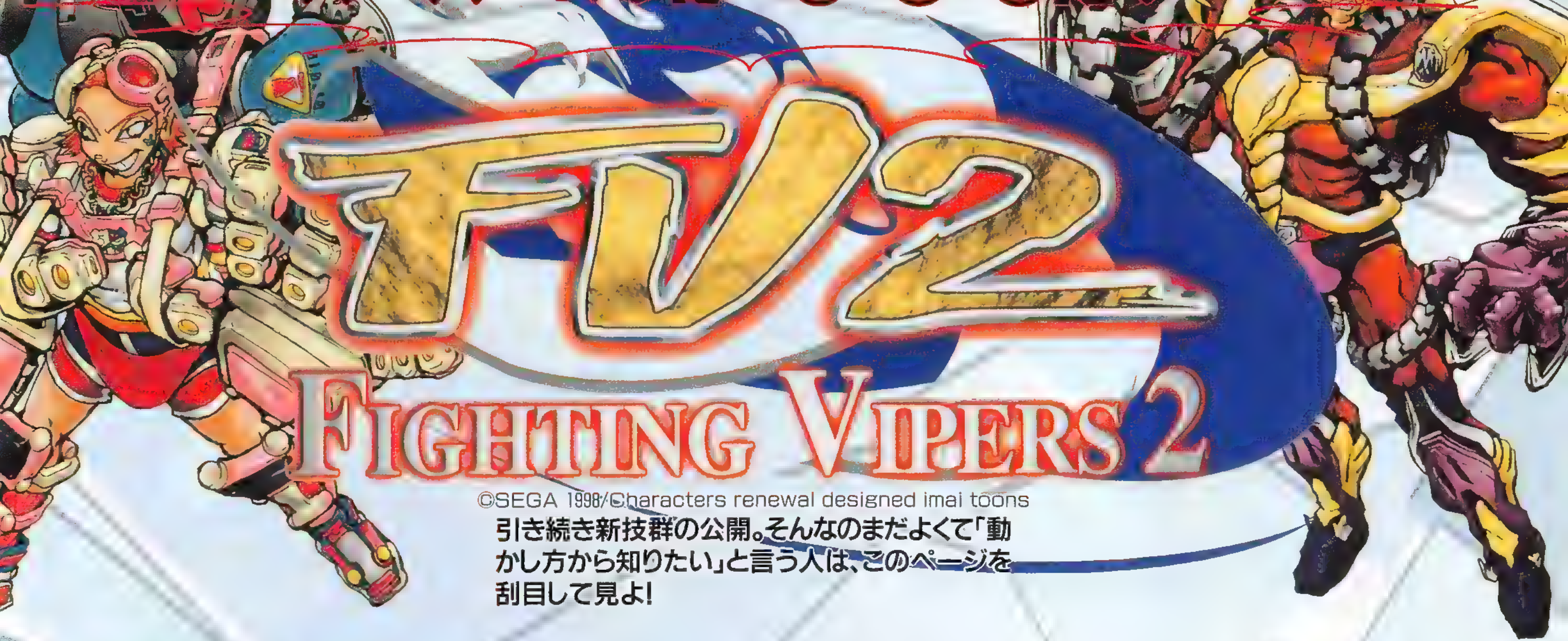
「トラウマ」という言葉がある。過去に経験した衝撃的な事件が「心の傷」として残ってしまい、その後も似たような状況・心情になると疼き出す。頭では割り切っているつもりでも、いざそうなると身体が動かないから困ったものである。▼かくいう私も、あの時以来疾風拳を撃てなくなってしまった。はじめは「私ともあろうものが」と躍起になっていたのだが、結局克服できないまま新たな闘いの場へと赴くに至っている。▼しかし、ある時ふと「疾風拳を失ったのではなく、疾風拳がなくても勝てる私に生まれ変わったのだ」と考えてみた。すると今までまとわりついていた言いようのない不安感が、逆に自信へと変わっていくではないか。ものは言いようとはまさにこのことだ。▼よく「○○って技出せないから、あのキャラ使わない」という人がいる。確かにすべての技を出せない(知らない)ことはマイナスだが、そんなものは後で練習すればいい。実戦では今持っているすべてを使い切ることだけを考えたいものである。(ギース)

お便り募集!

これらのコーナーのほかにも、このページに華をそえるイラストや、その他企画投稿なども募集しています。宛先〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社第一編集部ゲーメスト「RB2日刊サウスタウン」担当はまー まで。締め切りはないので、力作が出来次第送って下さいね。

はみだし情報:「リアルバウト餓狼伝説2」対戦トーナメント大会を全国200カ所のゲームセンターで開催!
期間は4月18日から5日5日まで。問い合わせは、関東地区:03-5275-2737、関西地区:06-339-5588
東海地区:052-702-8522、九州地区:092-413-6156、各SNK事業所まで。電話番号はお間違いなく。

スーパーKOは⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖだ！



引き続き新技群の公開。そんなのまだよくて「動かし方から知りたい」と言う人は、このページを刮目して見よ！

FV2 このページの流れ

- 始動技：TP　PKキャンセル
- 連携技：ディレイ
- 選択肢：投げ技　下段技　中段技　ぶっ飛ばし技 → 壁際でのラッシュ
- アーマー破壊技
- 浮かせ技　ガード外し技 → 空中攻防：空中受け身　着地受け身　空中技

調整が難航しているのか、予定よりも稼働開始が遅いFV2。この号が出る頃でも、まだゲーセンで見かけることはできないかもしれない。

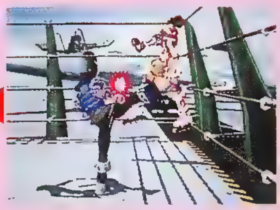
それはさておき、今回のこのページはいわゆるFV2、オフェンス時の「対戦の流れ」みたいなのを、この見開き2ページを巨大なフローチャートとして展開しいってみようと思う。

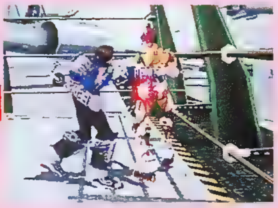
もちろんオフェンス時に限定するとは言え、そうそう一筋縄ではいかないのが対戦格闘の常。プレイスタイルやキャラによっては「こんな風には絶対に進まない」と感じる人がいるかもしれないが、当然のことながら〝絶対〟ではないので流れの1つとして、特にFV初心者の人は見てもらえれば幸いだ。

また格闘ゲームでは〝始動技〟を当てるのが大変で、そこをフォローしていないことに不満がある人もいると思うが、それは相手の対応、体力差、キャラ特性といったものが複雑に絡み合ってくるので、次号以降のキャラ別攻略等を参考にしてもらうといいだろう。

壁際

ラッシュ


できるだけ上のほうに判定のある技から…、


この状態なら受け身を取られてもほぼ関係なし。


1つの連携がすべて入れば、かなりの威力！

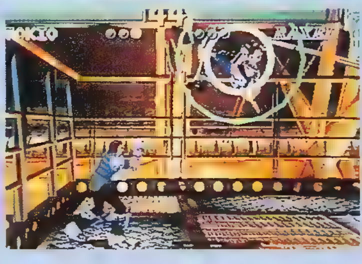
常に相手キャラが浮いてくれているわけではないが、ここでは壁のバウンド、威力を利用し強力なコンボ（連携）を叩き込むことを考えておくべきだろう。

空中攻防

[illegible]中に浮かせたという状況は、他のほとんどの格闘ゲームなら即大ダメージといくところだが、そうはいかないのがこのゲームたる所以だ。

もちろん浮かせても五分もしくは不利ということはない。有利は有利で少ないダメージなら安定して求められるかもしれないが、基本的には「読み勝ちやすい状況」と考えておいたほうが、逆にダメージを受けることが少なくなるはず。

空中受け身



着地受け身



相手キャラを空中に浮かせた際、考えたいのは強力な空中コンボ。

狙うなら普段立ち合い時では多用できない、隙が大きくてダメージの高い技が理想だ。また、このとき重要なのが、判定が下のほうにある技よりも上のほうにある技を使ったほうがいい。と言うのも、このゲームの〝浮き〟は半端じゃなく高いからだ。と、これらのことを踏まえ、コンボをそれ狙いにいっても相手にはそれを防ぐ手段がある。そう、受け身だ。空中で「フワァ」と体勢を立て直されてしまうために、攻撃のタイミングがずらされてしまうし、その後出る空中技によって迎撃される恐れもある。加えて今作から空中では取らず、着地してからの受け身もあるため、ダメージを与えるためにはかなりの工夫が必要だ。

空中技



基本的に受け身を取るだけならタイミングを合わせて、技を出してくるならすかしたりガード後に攻撃。着地受け身なら近寄って選択肢を迫る、というのが攻撃側のルーチンと言えるだろう。

下P



バーチャから受け継いだ基本技。前作に比べリーチが若干なくなり特殊中段になったが、やはり連携の割り込みなどには重宝する。

PKキャンセル

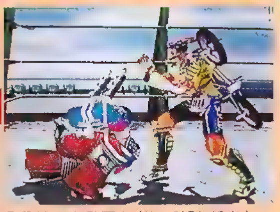


前作では最高の始動技と成りえたが、今作は硬直が長い。ただの立ちPやKキャンセルのほうがより実戦的と言えば実戦的。

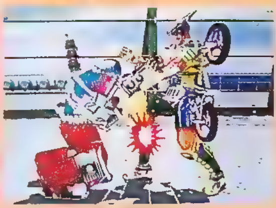
始動技

一応、接近戦を想定してここから始めるか中遠距離では各キャラごとの有利なリーチのある技で入っていくべきだろう。

ディレイ



2段技の1発目を出して終わりかと思わせて…、



ゆっくり2発目を入力。これにびびったら…。

連携技の使命は3つ。すべて当てるよう出し切った即効性の威力か、硬直の短いものなら当たらなくても出し切り、相手のアーマー耐久値を削るか。そしてディレイもしくは途中で止めて選択肢を迫るかである。

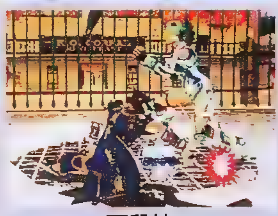
これらの中でやはり一番重要視したいのがディレイ。これをうまく活用することによって途中止めが生き「切り込みつつ選択肢を迫る」という最高の状態にもっていける。

またガード&アタックで返そうとする相手にも有効なのは言うまでもない。

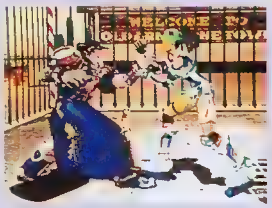
連携技



中段技



下段技



投げ技

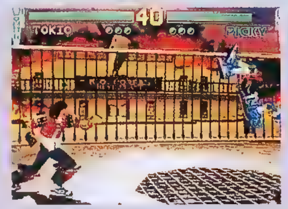
基本はやはりこの3つ。しかし投げ技、下段技は当然必要としても「ただの中段」、つまり威力もさして高くなく、出の早さもそこそこ。強力なよろけ誘発もなく下記のような効果、特別なプラスαもない技は使う必要はないと言える（他の格ゲーなら使える）。

もっとも、このゲームでそういった技を探すほうが難しいが、一見使いやすそうな技でもきちんと効果だけは調べて（技表参照）技を選択していってほしい。

ふっ飛ばし技



位置を確認して出していったほうが一応いい。



壁に遠ければ走り技を出す準備をしておこう。

このゲームではたいていの中段技にこの効果がついているので「これは吹っ飛ばし技だから…」という意識で使い分ける必要はないだろう。

では何が重要なのかというと、ヒット後の行動。ヒットしたのに何もせず、しばらくボーとするのだけはいただけない。

壁から遠い位置でこれを当てた場合は、もちろんすぐに走って走り技を出そう。その際は、スライディングとタックルの2択が定石だ。

壁に近く相手キャラがぶつかって跳ね返ってくるところに技が入るなら、そこからはラッシュ（右ページ参照）の始まり。また今作から左右（奥、手前）の壁にも任意で持っていける技もあるので活用していこう。

選択肢

アーマー破壊



少々大振りでモーションが光っていたら…、



それはアーマー破壊。自分が受けるときは出させるな！

「効果を考え使い分ける」という命題において、このアーマー破壊技が最も顕著な例として挙げられるだろう。

アーマー破壊技は各キャラ固有のものの他に、共通のものではG&A、タックル、スライディング（すべてモーション中に光る）がそれである。

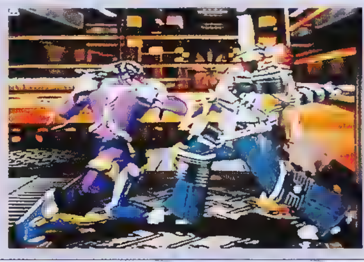
その高い効果のおかげで低リスクのものがないのがこの技の特徴で多用は禁物だが、相手のダメオ君（ゲージ横の人型マーク）が点滅していたらぜひとも当てていきたい。当然相手も警戒するが、下半身が点滅していたら下段、上半身なら中段のアーマー破壊技を狙っていく。

浮かせ技



前斜め下Pで出るアッパーがほとんど共通の浮かせ技。出も早いし硬化も短いが、G&Aにだけは注意。またリーチもたいしてない。

ガード外し技



ここでは立ちガードしてもガードを外される技を指す。G&Aを無効化できるのが強み。加えて相手の動けない時間が通常のガードよりも長くなるので、次に技を連携させてもいい。ただし、あまりにも硬化の長い技はダメ。

選択肢とは本誌でよく使われている〝2択〟の同意語。

始動技、連携技を布石とした場合、ここが〝決め手〟と考えていいわけで、逆にそれがガードされると反撃というのが3D格闘のパターンと言ってもいい。

しかし、その後も空中、壁といった不確定要素が続くこのゲームでは、この選択肢もある種の布石と考えてもいい。それゆえに使い分けも複雑になるのだ。

新・防御テクニックを身につける！

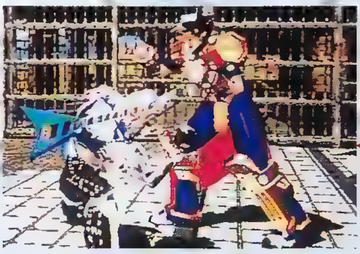
前ページでは防御系のことをほとんど考えずに、攻めることだけに終始した。しかしこのゲームは攻めやすくそれがあまりにも有効な分、防御側の対処法もきっちりとシステム化されている。それはつまりG&Aであったり、今作から新しく付いた“特殊ガード”であったりするわけだ。
そこでこのページでは、それらすべてを…、といきたいがスペースがないので、完全新防御システム特殊ガードについてのみ、今分かる限りのことを説明しよう。


成功すれば効果音と一緒に、エフェクトが大きくなる。

まずコマンドはP+K+G。これを入力するとキャラが肩を前に出し、小さいエフェクトと共にショック体勢をとる。
そして、この間に相手の攻撃を受けると「キュイーン」というSEが成功を告げ、ガード硬化がほぼなくなるので、すかさずPかKを押す。
するとボタンに対応したG&Aが出るというわけだ。
もちろん、相手はガードできない。それがたとえ立ちPでもだ。ここが通常のG&Aよりも優秀なところで、特殊ガードでないと相手のPの硬化には間に合わない。
もう1つ。特殊ガード成功後、PかKでなくP+K+Gを入れると横移動ができる。


PならこのG&A。もちろんアーマー破壊。


Kはこれ。キャラによって使いやすいほうを使おう。


横移動もできる。とりあえずマニアックな気はする。


対下段もこのとおり。しかしタイミングはシビア…。

今のところここから確定する要素はないようで、単に相手を動揺させるだけのものなのか果たして…。
さらにだ、この特殊ガード、何と対下段技用のものもあるのだ。コマンドは⇙P+K+G。立ち状態でも結構シビアなものだけに、さすがに下段ともなると輪を掛けて成功さすのが難しい。

ショーマンシップは必要なし！

マーラー



Written by アティトシ

ダブルスリップエルボー	⇨ⓅⓅⓅ
ピーナッツクラッシュ	相手近く⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ
スワロウフック →ダブルアッパー&エルボー	⇦Ⓟ+Ⓚ ⓅⓅ
ヒールドロップ→ロースピン→ダブルハイキック	⇨Ⓚ+Ⓖ ⇩ⓀⓀⓀ
ストレージ・ヒールドロップ	⇦Ⓚ+Ⓖ離す
ネックホイップ	相手近く⇨Ⓟ+Ⓖ
ジャンピングブレンバスター	相手近く⇩⇩Ⓟ+Ⓖ
スパイン・ウォールクラッシャー	壁背後、相手近く⇦Ⓟ+Ⓖ
エクストレーム・デス・ドライバー	壁正面、相手近く⇦⇨Ⓟ+Ⓖ
ブローコンボ・ストレート	ⓅⓅ⇨Ⓟ
コンボ・スイッチアッパー	ⓅⓀⓅ
レッグキャノン	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ
デスバレーボム	相手近く⇖Ⓟ+Ⓖ

前回は投げ技と言っても、基本に近いものしか紹介できなかったが、今回は威力もあり見た目にもカッコイイやつをご覧頂こう。

こんな技当たって生きてられる？

●ピーナッツクラッシュ

入力、トータルな威力共にマーラーの主軸になるであろうコマンド投げ。
要は“崩し投げ”で、決まると相手はすぐにはダウンせずゆっくりと仰向けに倒れていく。もちろん、その間に打撃を入れることも可能だが、回復もされる（早く倒れる）ので注意。
ただ、このキャラはダウン投げを持っているので、この投げの後は…。

●スロウフック→ダブルアッパー&エルボー

その名のとおり1発目のフックは、出るのがあまりにも遅い。しかしその後は強力。
両手を使ってのアッパーからエルボーにいくわけだが、1発目が入れば最後までつながる。しかもこの連携、かなりディレイが掛かるのだ。何とか実戦でうまく1発目を当てていきたいものだ。

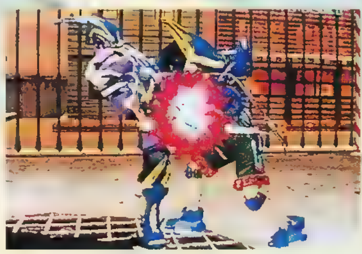
●ヒールドロップキック→ロースピンキック→ダブルハイキック

この連携も強い。1発目の中段ヒールキックから下段のローキックへはさすがにつながらないものの、中→下の連携はガードされにくい。
ローキックが入れば、その後のハイキック2発は空中コンボとして確定。威力もかなり期待できる。
が、スロウフックと同じ…。最初のヒールキックの出が遅い。相手が受け身を取ったところなどに重ねていこう。

●エクストリーム・デス・ドライバー

威力もさることながら、とにかく見た目。恐らくこれ以上豪快な投げ技はそうはないはず。とにかく一度出してみてくれ。


●ピーナッツクラッシュ
この後が楽しみ。回復されるものと思っておこう。


●ヒールドロップ
選択肢として使うより、重ね技として…、


●ロースピンキック
この下段が入れば、もうこっちのもの。

キミだけにコッソリ教えよう！ ペリー来訪にも勝る新作黒船地獄を！

K.Oパンチ	➡Ⓟ
アフターバーナー	壁背後⇦Ⓟ+Ⓚ
ホッパーロボ	⬆Ⓚ
サンダンス→テイルガンナー	しゃがみ⇩Ⓚ Ⓚ
ヘッドオン	⇨Ⓟ+Ⓚ
フラッシュギャル→タッパー	ねころびⓅⓅ
チョップリフター	ねころび⇦Ⓚ（振り向き）Ⓟ連打
ハングオン	ねころびⓀヒット後Ⓟ+Ⓚ
グルグルッチョ	相手近く⇩Ⓟ+Ⓖ
アクションファイター→ねころび	ⓅⓅⓅⓀ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
スーパーロコモーティブ	Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓚ
ロイヤルアスコットⅡ	ねころび、相手に頭向けⓀⓀ



近代科学でいてまうぞコラァ!! エミ

Written by 借金

計算なのか天然なのか、攻撃方法は跳んだり転んだりといった、とかく相手の調子を狂わすものばかり。おもしろいのは技名に往年の名作タイトルがついていることだ。

使えるかどうかはいいっこなし！

●アフターバーナー

壁を背後につけた状態で⇦P+Kと入力すると、背負ってるクマのジェットが噴射。壁を踏み台に空を飛行する中段攻撃を敢行できる。

●ホッパーロボ

この技は俗にいう昇り蹴りではなく、ジャンプの下降中に中段蹴りを出すもの。だが、普通のジャンプ蹴りとも趣が異なる。ジャンプ後にある程度相手のいる位置をサーチして相手に向かってホーミングしながら攻撃をするのである。

●チョップリフター

⇩⇩や⇨P、P、P+K+Gなどで「ねころび」状態になった後、⇦Kを出すと、下段蹴りを出しつつエミの向きを変えることができる。ねころび状態で相手に背を向けた形からPを連打するとチョップリフター。タケ○プターよろしくエミはy軸回転をしながら上昇していってしまうのだ。攻撃判定はあるので初段がヒットすればある程度ダメージを与えることができるぞ。

●ハングオン

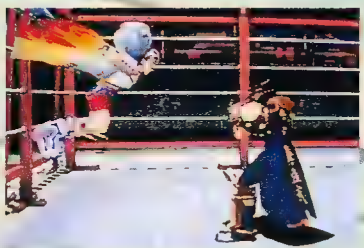
相手がバイクにまたがるプレイヤーなら、さしずめエミは筐体を支える土台。ねころび↓Kは、ちょこんと相手を蹴っぽる下段攻撃。このキックがヒットしたときにP+Gを追加入力することでカニばさみへ移行、バイクを横に倒すことができる。

●ヘッドオン

クマの顔からビーム?のようなものが発射され爆発する。とりあえず必見だ。

●P+K、P+K

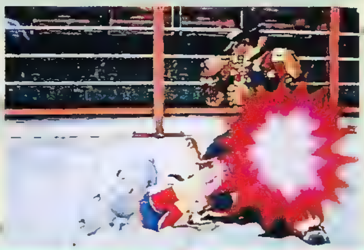
転がりながら下段を2回攻撃する回転攻撃。といってもカゲの針鼠弾のようなものではなく、エミのオリジナルな技。っていうか技なのか?じゃれてるようにも見える。



●アフターバーナー
壁を使ってジャンプ。飛行しながら相手に体当たりするぞ。



●ヘッドオン
まさにビーームッな技なんだけど、ガードされるような…。



●スーパーロコモーティブ
なにかの体操でこんなのなかったけか?



キックが本命 チャーリー

Written by SHO

BMXサマー→BMXライド	⇩Ⓚ
サーカスチャーリー	相手近く⇨⇧⇩⬁⇦Ⓟ+Ⓖ
ダブルエルボー→ニーアタック	⇨ⓅⓅⓀ
ダブルエルボー→バーホップ	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ
ダブルフロントキック→ロースピンキック	⬋ⓀⓀ ⇩Ⓚ
テイルホップ	BMXライド⇩Ⓟ
バーリー（BMXサマーソルト）	BMXライドⓀ
カブースアタック	BMXライドⓅ+Ⓚ+Ⓖ Ⓚ
ジャイロドライバー	⇩Ⓟ+Ⓖ
トリプルラッシュ・ヒールドロップ	Ⓟ⇨ⓅⓅⓀ
ライトジャブ	BMXライドⓅ
クレイジー・ヒッチハイカー	BMXライドⓅ+Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓟ

今回はインスト技表のものをピックアップして紹介していこうとおもう。ピックアップしたものをキック系のものでまとめてみたので参考にしてみてほしい。

●BMXサマー

通常の立ち状態からサマーソルトキックを出す技なのだが、技を出し終えたあとに、BMX（自転車）に乗るという特徴をもっている。

BMXに乗った状態からさまざまな技を出せるので、攻撃の連携として役立てていきたいところだ。

●ダブルエルボー↓バーホップ

これもヒジから始まる連携攻撃なのだが、最後のキックがBMXにのりながらキックを放つというものだ。

この技も、最後のキックを出し終えたあとにBMXに乗るという動作に移るのでうまく使っていきたい技だ。

最後の蹴りを出すまでに多少はディレイをかけたりすることができるのを、覚えておくといいだろう。

●ダブルフロントキック↓ロースピンキック

素早い蹴りを出したあとに、下段蹴りへと移行する連携攻撃。

この技は、初めのコマンド入力が斜め前下にレバーを入れながらボタンを押すため、立った状態からでは使いにくい。

よって、相手の攻撃を下Pなどで止めた後などに出す技として使っていけば使いやすい技になる。

最初の2段蹴りが非常に速く、しかもそこから下段攻撃へと移行するので頼れる技になりそうだ。

●サーカスチャーリー

コマンド入力が前から後ろへ半回転させるため、少し難しいのだが、破壊力がある投げ技なのでぜひとも覚えておいてほしい。

この技は相手をBMXの上でくるくる回してから地面にたたきつけるという技で、見ているだけでもおもしろい技だ。対戦するときには、1試合に一回は決めたい技?



●BMXサマー
BMXサマーはヒットさせたあとが重要となる。



●ダブルエルボーバーホップ
このキックの後にBMXに乗るのだ。



●サーカスチャーリー
遊んでいるようだが、れっきとした投げ技なのだ。

冴える足技 トキオ



Written by キャサ夫

オープンストレート	Ⓟ+Ⓚ Ⓟ
ライトニングアロー	⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ
フリップテイルダーツ	⇨Ⓚ+Ⓖ Ⓚ
ロースピンハイ→レッグブレイク	⇩Ⓚ+Ⓖ Ⓚ⇩Ⓚ
コンボトリックス	ⓀⓅⓅ⇧Ⓚ
グランド・ゼロ・ツインダーツ	⇨⇨ⓅⓀⓀ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ ⓀⓀ
ターンロールキック・ヒールドロップ	相手に背向けⓀ ⇩Ⓚ
ファイヤーダーツ	走り中Ⓚ
グランドアクセル	相手近く⇩Ⓟ+Ⓖ
ダブルスピン・ダーツ	ⓅⓀⓀⓀ
ダブルツイスター・ステッピン	⇨⇨ⓅⓀⓀ⇨Ⓚ
スパイラル・サイドキック	⇨Ⓚ+ⒼⓅⓀ
スナップストール	⇧Ⓟ+Ⓖ

さあ、徐々に技が公開されてきたバイパーズ2のトキオ。やはり足技がメインなことで、かなりキレたものが多いですよ。もうスペースがもったいないから新技をどんどん紹介していきましょう。

適当にKだけ押しときゃ、なんとかなるよ！

●ダブルスピンダーツ

いよいよトキオにもPからKへの派生技が追加。だが、PKのあとさらに中段技の蹴りを連続で出すことができるのがトキオならではのものだ。

●ダブルツイスター・ステッピン

前回紹介した技からの連携。Pがヒットで3発目の上段Kまでは確定。ガードされた場合は3発目までガードが確定という連続技。そして最後に下段の足払いが…。当たればダウンするのが嬉しい。さらに言えば、最後中段の技も出すことが可能!?

●オープンストレート

手刀で相手のアゴを持ち上げる感じで振り上げ、次に手刀で突く。1発目が特殊中段となっていて、しゃがみガード相手を搗ち上げ、崩す。そこに2発目の突きが確定で決まりダウンを奪取。素早く使える技になるだろう。

●グランドゼロ・ツインダーツ

これも前回紹介した技の派生の1つ。中段Pから3発目Kまでの効果はほかと同様。次にP+K+G入力でキャラが横転する。そしてさらにKを入力すると二段蹴りが炸裂するわけだ。相手がなにかしらの反撃を逆手に取ったフェイントとして使う技だろう。

今後ひょっとすると様々な使い方で狙う事柄も変化するかもしれない…。

●ライトニングアロー

前作からの継承技。中段の肘撃ちから続けて中段裏拳、最後にストレートでダウンを奪う。非常に攻撃発生が早く、前作同様強い技だぞ。前作、若干コマンドが難しめだったが、それも改善されたのか、やや簡単になっている気が。

●オープンストレート



オープンストレート1発目の特殊中段。しゃがみGなら2発目確定！

●フリップテイルダーツ



上段回し蹴りで、後ろを振り向きつつ…、



中段蹴りでダウンを奪取。

次々に豪快な技が発覚 ラクセル



Written by NO

ギターショット→フライングV	⇨Ⓟ+Ⓚ Ⓟ
デススピンキック→ライトスルー	⇨Ⓚ+Ⓖ ⓅⓅⓅ
スライサー	Ⓟ+Ⓚ
クリムゾン・アウェイ	⇩Ⓟ+Ⓚ ⇩Ⓚ
オルタネイトスイーパー	⇩Ⓟ+Ⓚ Ⓚ Ⓟ
デススピン・ローラー	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⇘⇨Ⓚ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ
ハーモニクスポイント	壁背後⇙Ⓟ+Ⓚ
バルカン・デス・グリップ	⇩Ⓚ+Ⓖが当たったら Ⓟ+Ⓖ
プログレッシブ・ノイズ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ
ライトハンド	⇨ⓅⓅⓅ
デススピンアッパー→ギタートラスト	⇨⇩⇘Ⓟ ⇩⇘Ⓟ
ダブルクリムゾン・ディッグ	⇩Ⓟ+ⓀⓅ⇩Ⓟ

今回紹介するのは、ギター叩きつけからの派生技がメイン。ほんの少しだけ発生までが遅いが、間合いに気をつければ使えるものばかりだ。

●ギターショット・FV

斜めから切り下ろすようにギターを叩きつける技。追加でフライングVが出せる。

●デススピン→ライトスルー

回転しながら放つデススピンから、PPPのライトスルーを出せる。デススピンキックの強制ガード外しから直接ヒットはしないが、デススピンキックを当てれば画面内のどこでもPPPが追い打ちになる。

●グリムゾンアウェイ

ギター振り下ろしからトーキックへ派生する。隙が小さくなるので使いやすい。

●オルタネイトスイーパー

ギター3段。途中で吹っ飛ばしてしまうので全段入らないが、壁バウンドを用いればすべてヒットする。よって、相手を端に追いつめてから使おう。

●デススピンローラー

前作からの回し蹴り3段。攻撃力が落ちただけで、技性能は相変わらず。1発目を立ちガードしてしまうと2、3発目が確定ヒットするという恐ろしい技である。

●バルカン・デス・クリップ

⇩K+Gのスライディングがヒットしたときのみ成立する追加攻撃。今回⇩K+Gはヒットしてもダウンは奪えないので、この技を出すときはここまで入力しておくようにしよう。

●ダブルクリムゾン・ディッグ

3発目が下段という貴重な技。画面中央でヒットさせても3発目はダウン直前の相手にヒットするので、出し得。ガード方向を振るのにも適した技である。

●デススピンアッパー→ギタートラスト

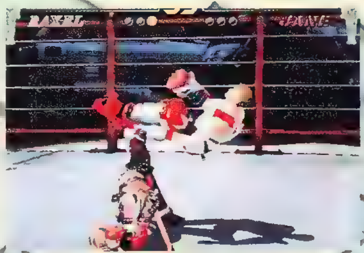
VF3のカゲの影刃みたいなアッパーカットから、ギタートラストが出せる。もちろん1発目がヒット時でも空振ることはなく当てることが可能。

●デススピン・ライトスルー



デススピンで吹っ飛んだ相手にPPPが追い打ちになる。

●バルカン・デス・クリップ



⇩K+Gヒット後にP+Gですくい上げる技が出る。

●デススピンアッパー→ギタートラスト



ここから⇩⇘Pでギタートラストに派生する。

ジェット噴射パワー！ サンマン



今回の目玉はサンマンの代名詞"投げコンボ"の新しいやつだ。コマンドは今すぐ覚えとけ！

1発目がちょいムズ あとは簡単だ！

●コンボ・ピストンドライバー

厳密に言えば、これも投げコンボということになるだろうか。下段のローキックからジェーン張りの中段ストレートへの連携。そして、これがヒットしていれば追加入力で投げ技へとつながる。凄く強そうだが、しゃがみガードの相手にストレートを当てても投げには派生しないのが痛い。

ちなみに、このときの投げ技はしゃがみ投げ（[illegible]P+G）と同様のもので（威力は低くなる）投げ抜け可能。

●ラウンドトリップハンマースロー

前作からある叩きつけ→勝ち上げの2段連続技。出るのは決して早くはないが威力が高いし、何と言ってもディレイの掛かり具合が半端じゃない。起き上がりの重ね用に使うといいかも。

●ランニングジェネレーターパンチ

走り技のボディアタック後にジェネレーターパンチを派生さすことができる。これで壁際でヒットさせた際に、追い打ちがお手軽。一応、サンマンの特権？

●オーバーブロー

オーバードライブの"持ち上げ"が省略されたような形態の新投げコンボの1発目。レバー後ろから始まるので、ダッシュから決めにくいのが難点。相手の技をガード中にレバー後ろ方向を省略し、硬化中に入れるのが実戦的。

●オールアウト・アタック

オーバーブローからのコンボ。相手を地面に叩きつけた後、膝で相手の頭部を2回打ちつけ、最後は地面に落としつつホールド。

コマンドは1回しか入れないのに、数発叩きつけるのが見た目にも爽快。もちろん威力もそれなりに高いぞ。

ジャイアントスイング	相手近く[illegible]Ⓟ+Ⓖ
コンボ・ピストンドライバー	↓ⓀⓅが当たったら[illegible]Ⓟ+Ⓖ
ジャックナイフスロー	Ⓟ+Ⓚ
ダブルアッパー	↖ⓅⓅ
レッグスロー	↓Ⓚ+Ⓖ
ラウンドトリップハンマースロー	↓Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓚ
ランニングジェネレーターパンチ	走り中ⓅⓅⓅ
シーライオンハッグ	相手近く→←Ⓟ+Ⓖ
オーバーブロー	相手近く←→→Ⓟ+Ⓖ
エルボースマッシュ	→→Ⓟ
ダブルアッパーピーチ	↘ⓅⓅⓀ
フュージョンジェネレーターパンチ	→+ⓅⓅⓅⓅⓅ
サンマンボム	敵近く、壁正面[illegible]Ⓟ+Ⓖ
オールアウト・アタック	敵近く[illegible]Ⓟ+Ⓖ後[illegible]Ⓟ+Ⓖ



●コンボピストンドライバー
ここから投げ技につながる。ただしヒットのみ。



●オーバーブロー
これだけ見るとドライブに近いが…、



後のコマンドが簡単なのがちょっと嬉しい。

脳髄直撃！ グレース



Written by ワイルダーKEI

シットスピン	↓Ⓚ+ⒼⓀⓀ…
ダブルクロスキック→リバースクロスキック	Ⓚ+Ⓖ Ⓚ+Ⓖ→Ⓚ+Ⓖ
キャメルスピンカッター	↙ⓀⓀⓀ
ブレードスピン→ブレードスラッシュ	→→ⓀⓀ↓Ⓚ
ブレードスピンリバース	→→Ⓚ+Ⓖ
シットスピン→ダブルクロスキック	↓Ⓚ+Ⓖ Ⓚ+Ⓖ Ⓚ+Ⓖ
スラッシュ・リバース・サマーソルト	Ⓖ↑↓Ⓚ↑Ⓚ↙Ⓚ
ハンティング・エッジ	相手近く↙Ⓟ+Ⓖ
フランケンシュタイナー	空中、相手の上↓Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
アイスレッグラウンチ	ⓀⓀ+Ⓖ
クロスブレードラウンチ	Ⓚ+Ⓖ ↘ⓀⓀ
ロングアクシスターン	→Ⓚ+ⒼⓀ

シットスピンから技が派生！

シットスピンといえば、最大5発まで出すことのできる下段技だ。今回でもそれは健在だが、一発出したあとに、他の技に変えることがFV2で可能になったのである。それが、シットスピン→ダブルクロスキックという技だ。技の判定は、下段・上段・中段になっている。その代わりに、シットスピンはディレイをかけていられる時間が前作よりも短くなった。

インスト技表に載っている技を使ってみるとわかるのだが、踵落とし絡みの技がだいぶ追加された。その一つにブレードスピン=ブレードスラッシュがあり、一発目と三発目が踵落としになっている。が、一発目がクリーンヒットすると相手キャラはよろけて、2発目に出る上段蹴りが不発してしまう。ここで、一発目で止めるか、技を出し切ってしまうか色々と考えてプレイすることになるだろう。よろめかせたあとは、前作のように小ジャンプから中段、下段攻撃を狙っていけそうだ。もう一つは、スラッシュ・リバース・サマーソルトだ。踵落とし→小ジャンプ踵落とし→サマーという連携で、すべて中段技である。しかし、間合いが離れていると最後のサマーが不発してしまう恐れがあるので、出すときは間合いに注意しよう。

一方、ちょっと変わっているのが、ブレードスピンリバースという技だ。見た感じは、ロングアクシスターンに似ている。違うところは、フィギュアスケートのように舞い、攻撃判定が下段であるということだ。もちろん、ロングアクシスターンも残っているぞ。

舞っている間はスキだらけなのだが、実は…これはまたあとに公開しよう。

それと、もう一つ気になるのがKK+Gで出る技。1発目のKはただの上段蹴りなのだが、2発目が打ち上げ技になっているのだ。

●シットスピン→ダブルクロス



初段が当たれば…、



最後まで連続ヒットになる。

●ブレードスピン・ブレードスラッシュ



踵落としが強烈！

大股開きで全開！

ジェーン



Written by アティトシ

スイングアッパー	⇖Ⓟ+Ⓚ
トルネードパンチ（MAXためでガード不能）	⇦⇖⇩⇘⇨Ⓟ
パワーフック	Ⓟ+Ⓚ
パワースマッシュ・フック	⇨⇦ⓅⓅ
ボディブロー→パワーストレート（ため技）	⇨Ⓟ Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ離す
レッグスパイラル・パワーフック	⇩ⓀⓀ Ⓟ
パワーショルダー	しゃがみ⇨立ちⓅ+Ⓚ
ダブルクリンチパンチ	相手近くⓅ+Ⓖ⇦Ⓟ
スーパーコンボニーランチャー	⇦⇖⇩⇘⇨Ⓚ+Ⓖ ⇧⇨Ⓚ
コンボレイドニー	ⓅⓅ ⇨Ⓚ
ダブルダウンスマッシュ	⇨ⓅⓅⓅ
ダブルテイルバスター	⇩Ⓚ⇩Ⓚ

前作は「パワーにもの言わせて…」という印象が強く、今作もと思っていたが、意外にテクニカルっぽい新技が出てきた。その手のが好きな人は要チェックだ！

しゃがみ状態がキーポイント？

●スイングアッパー

かなり大振りなアッパー。出は遅いがリーチがあるので、中間距離での使用がメインになるはず。

●ボディブロー→パワーストレート

新技群の中でも特に目を引く、ボディブローからストレートへの連携。2発目はトルネードとモーションが酷似しているが、性質は多少違う。

まずアーマー破壊であるのは同じ。同じくボタン押し放しで溜めることができるが、トルネードがガード不能になるのに対しこちらはガード外し技になる。

隙が大きいのでディレイダウンスマッシュ（⇨PP）と使い分けよう。

●レッグスパイラル→パワーフック

これもカッコイイ。下段ローキック→上段ハイキック→フックの連携。

ハイキックの所がウイークポイントになるが、1発目がカウンターならつながるので結構使い勝手が良さそう。

●パワーショルダー

単発の新技の中ではコレが一番使えるかもしれない。まずコマンドを入力すると軸移動。その後ショルダータックル。ちょうどVFアキラの馬歩衝靠に近い。しかも浮かせ技なのだ。

実戦で使用する際はコマンド特性から、ローキック系の技か連携させることが多くなるだろう。

●スーパーコンボニーランチャー

コマンド性質共に変化はないが、1発目のニーのあとのよろけが回復されるようになり、最後のニーがコンボとして確定しなくなったのが非常に痛い。



●パワーストレート

この溜めは実戦的じゃない？でも溜めないと…。



●パワーショルダー

しゃがみ状態からの入力。この軸ずらしから…



浮かしショルダー。先行イメージからか、凄く使えそう。

あの技が簡単に！

ピッキー

Written by SHO



さて、バイパーズ2のピッキーはどう変わったのか？というのが気になるところ。インスト技表を見ても分かるとおもうのだが、パンチ系、キック系ともにまんべんなく新技が多くなっている。

前作ではイマイチ決定力不足という感じがあったが今回はバリバリパワーアップしたので期待していいぞ。

●トリプルフック

その名のとおり、フックを3回連続で出す技。

この技の特徴は前に進みながら技を出すということと、スキが非常に少ないというものだ。

攻撃の起点として使っていけばいろいろな攻撃連携を組み立てられそうだ。

●ボードスラップ

前作から受け継がれている技であるボードスラップ。「ペプシー」の愛称で知られていた技（今回はペプシではないが…）だが、今回はコマンド入力が簡単になり出しやすくなったのだ。

攻撃発生も速く、いろいろなコンボに組み込めるし、アーマー破壊能力も兼ねそなえたすぐれもの。今回もお世話になりそうだ。

●コークスクリューソバット

新たに加わった技の1つで、アッパーで浮かせながら、自分もジャンプして空中でソバットをいれるというものだ。

初めのアッパーがヒットしたら2発目のソバットが連続技となるので、それなりにいいが、もしガードされてしまうと無防備になってしまうので、あえてソバットは出さず1発で止めてみるといった工夫をしてみるのも1つの手だ。

●カートホイールタートル

新技の中で最も目を引く技がこの技。

ピッキーが前転しながら、「あびせ蹴り」をする技なのだ。

しかも連携攻撃をすることができ、初めのコマンド入力中にK+Gをさらに押せば、相手の目の前でもう一度中段攻撃を出す。

しかし、攻撃発生が少し遅いのが気になるところ。

ピッキー	
ボードスラップ	⇦⇨Ⓟ
ロースピンキック→ジャンプニー	⬇Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ+Ⓖ
トリプルフック	Ⓟ+Ⓚ ⓅⓅ
テイルブレイク	⇖Ⓚ+Ⓖ
コンボスキッピングニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ
コークスクリュー・ソバット	⇨⇩⇖ⓅⓀ
カートホイール・タートル	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ Ⓚ+Ⓖ
ブレインツイスター	相手近く⇨⇦Ⓟ+Ⓖ
エアグラブ	両者空中近く⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
ワンツーコインダブル	ⓅⓅⓀⓀ
ロケットミサイル	壁背後⇦Ⓚ+Ⓖ
オーバーヘッドキャノン	相手近く⇦⇨Ⓟ+Ⓖ



●ボードスラップ

ボードスラップは出しやすくなって吉。



●コークスクリューソバット

空中でソバットを当てる姿は迫力満点！



●カートホイールタートル

浴びせ蹴りがうなる日は近いぞ。

超衆賭麗斗（スーパーストレート）	➡Ⓟ
肩竜狗留（ショルダータックル）	⇖Ⓟ+Ⓚ
傍蹴（かたわらげり）	Ⓚ+Ⓖ
鉄山靠	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
仁義撃闘破（じんぎげきとうは）	⬉⇖Ⓟ
裏肘衆賭麗斗（うらヒジストレート）	⇖Ⓟ+Ⓚ Ⓟ
弔般・双拳華火（チョーパン ダブルアッパー）	⇩Ⓟ+Ⓚ Ⓟ
不壊頷砥仁義	Ⓟ+Ⓚ Ⓖキャンセル Ⓟ
真空投（しんくうなげ）	相手近く⇖Ⓟ+Ⓖ
鋼肘（はがねひじ）	⇨⇨Ⓟ
拳華火（こぶしはなび）	⇖Ⓟ
超仏苦（スーパーフック）	Ⓟ+Ⓚ
速攻足蹴（そっこうあしげ）	⇨⇨Ⓚ



インスト技でも十分いける！

バン

Weitten by GYU

今回はバンのインスト技と新技の中で、特に「使える!!」ものをピックアップして紹介していくぜー！

●超衆賭麗斗（スーパーストレート）

「イテマウゾ、コラ!!」というボイスとともに繰り出す強力なストレート。BAHNの代名詞ともいえるこの技、上段のアーマー破壊&ガード外し技といった基本的な性質はFVと同じ。それでも強い！

●肩竜狗留（ショルダータックル）

BAHNの新技は実用度の高いものが数多く揃っているが、この肩竜狗留はその中でも特に有効なものといえる。低い姿勢で潜り込んでから、中段のタックルで相手を浮かせるこの技。コンボの新たな起点として活躍するだろう。

●裏肘衆賭麗斗（うらひじすとれーと）

中段→中段の連続技。発生が早く、ヒットすればダウンを奪うことができる。

●仁義激闘破（じんぎげきとうは）

FVで有効だった下段のアーマー破壊技。FVと同様、しゃがみ状態から入力するため使える状況は限られるが、ダウンを奪えるこの技の有効度は相変わらず高い。

●不壊頷砥仁義（フェイントじんぎ）

中段のP+Kのモーションをキャンセルしてしゃがみダッシュに移行し、そこから仁義激闘破を繰り出す。単発の攻撃が多いBAHNにとって、相手の虚を突くことができる貴重な技だ。仁義激闘破を繰り出さずに、しゃがみダッシュから他の技に連携させるといった使い方も期待できる。

●鋼肘（はがねひじ）

FVから継承された中段攻撃。この技自体にダウンを奪う能力はないが、FVと同様に肘根善や肘鉄山といったダウン連続技に派生させることができる。

●拳華火（こぶしはなび）

FVから継承された、いわゆる「アッパー」。中段の浮かせ技でなおかつ発生も早いので、利用する機会も多い。



●肩竜狗留
低い姿勢から中段のタックルで相手を浮かせる新技。



▼



●不壊頷砥仁義
中段打撃のP+Kをキャンセルしてしゃがみダッシュし…
仁義激闘破に連携する貴重なフェイント。その名も不壊頷砥仁義。

前号でもちょっと触れたが、ハニーの追加された技には一風変わったものが多く、主に「変則移動＋攻撃」という、トリッキーな動きをするものが多い。

ただの魅せ技から、一線級のものまで幅広く揃っているので、華麗に舞って相手を翻弄しましょう。

新技・お披露目！

●ダブルピーチアタック→キャットアッパー

（P+K P+K P）

振りが小さいヒップアタックを2回連続出した後、ショートアッパーを繰り出すオール中段連携技。

最後のアッパーはガード崩しにもなっているぞ。

●ローリングアッパー

（⇖P+K）

前方に転がった後に飛び上がってアッパーを放つ技。

相手の上段攻撃をかわしながら使うのがオシャレかな。

●ムーンサルトスタンプ

（⇨K+G）

上空に前方回転して相手に跳びかかり、脚で踏み付ける技。射程が決まっているので間合いを間違わないように。

●ムーンサルトキティ→レッグスライサー

（P+KP+K⇧PK+G）

2回連続して中段攻撃を出した後、相手の頭上を跳び越して背後に回り、最後に下段攻撃を仕掛ける連携技。

最初のうちは撹乱用として重宝しそうな予感。

●キディング・キャット

（⇨⇩⇖PGキャンセルP）

最初のPをGでキャンセルすることによって助走距離を伸ばし、次に押したPで初めてアッパーを出せるぞ。

Gでキャンセルしなければ普通のアッパーが出る。ちなみに、アッパー系の浮きは前作より全然低くなっているぞ。

エアリアルを狙う時はカウンターで当てて高く浮かそう。

●パールティングホース

（相手の近くで⇖P）

相手の頭上を跳び越して背後に回る投げ技。継承技です。

変幻自在×幻惑無尽●

ハニー



Written by 田渕健康

キャットスラップ	⇨⇨Ⓟ
ダブルピーチアタック・キャットアッパー	Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓚ Ⓟ
ローリングアッパー	⇖Ⓟ+Ⓚ
ピーチツイスター	⇨Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ+Ⓚ
ムーンサルトスタンプ	⇨Ⓚ+Ⓖ
ムーンサルトキティ→レッグスライサー	Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓚ ⇧Ⓟ Ⓚ+Ⓖ
キディング・キャット	⇨⇩⇖Ⓟ Ⓖキャンセル Ⓟ
ゴートゥーヘヴン	⇖⇨Ⓟ+Ⓖ
ウェット・ザ・クロウ	壁正面、相手近くⓅ+Ⓖ
ハニートリプル	⇨ⓅⓅⓅ
ムーンサルト・タップ	⇨Ⓚ+ⒼⓀ
パールティングホース	敵近く⇖+Ⓟ
ハニーエアリアル	両者空中近く⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

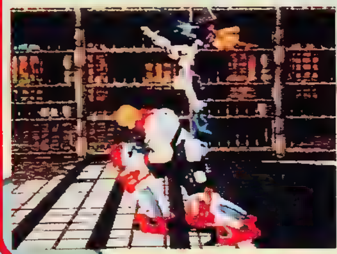


●ローリングアッパー
当たっても相手はそれほど浮かない。

●ムーンサルトキティ→レッグスライサー



ムーンサルトキティからの連携。幻惑させられるかな？



●パールティングホース
チアリーダー然とした技ですね。

見方を変えつつ、何度でも説明します！



まだまだ浸透した感のない『EHRGEIZ』の基本システム。理解できている人には「耳にタコ」だろうが、ほとんどの人が苦戦しているはず。さらに詳しくやり直していくぞ！

CPU戦攻略 特別編
ジャンゴを倒して真のエンディングを見よ！

ゲームシステムとリンクした形で、各CPUステージ（キャラ）ごとにじっくりと解説していくことにしよう

vs ジャンゴ第一形態

とりあえず「インパクト重視」ということで、ジャンゴの紹介&倒し方から。まずは自ら右下の窪みに落ちる。するとジャンゴも誘われて降りてくるので、そうなったらジャンプして上がり、上+下で出るボディプレスを出す。出したらまたジャンプし、繰り返して以上！ ただ、ジャンゴの起き上がり技には注意。ある程度は仕方ないけどね…。


ボディプレスの繰り返し。起き上がり技には注意。

vs ジャンゴ第二形態

通常攻撃は受け付けない。箱の中にある剣2本を刺すことで勝利できる。箱は、一度G+上+必（トーキック）等で落としてからぶつけて壊してもいいが、台に乗り（台に張り付いてレバー前入れで乗れる）そこから直接ぶつけたほうが時間を節約できるはず。後はうまく動いて剣を拾いつつ、上攻撃or下攻撃ボタンで投げつけよう。



アイテムを残らず回収し、義足も拾う。



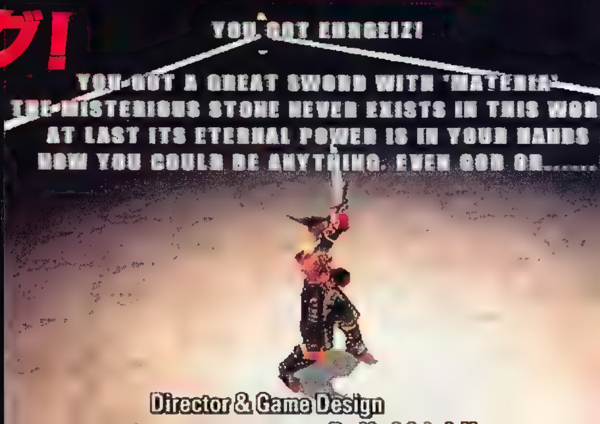
剣を2本拾って刺す。攻撃をくらいすぎると死ぬぞ！



できるなら台から直接ぶつけたいが…。

これぞ真のエンディング！

ジャンゴまで、まだまだたどり着けないという人は各キャラごとにしっかりと攻略していこう！



そして落ちてくるエアガイツを拾ったらハッピーエンド。はっきりいってかなり運がらみ…。

CPUに勝つのは簡単。ここでは的確に技を出す練習をしておこう!
STAGE1〜4攻略

STAGE1〜4で覚えてほしいこと!

①歩く



立ちガードを兼ねたこの行動が基本。走りは半分逃げ用

②必殺技を出す

投げ技以外はいったんⒼを放し、ニュートラルで入力せよ

③起き上がる



転がったときはⒼで起きる



蹴りを出すなら中段が安心

CPU戦の出現順

①	猪場	⑤	陽子
②	JO	⑥	ナジーム
③	三島	⑦	ハン
④	李書文	⑧	自キャラ

佐助 →自分の使っているキャラのところ

倒し方を説明する前に、CPUの出現順をもう一度復習しておきたい。

基本出現順は「猪場→JO→三島→李書文→陽子→ナジーム→ハン」となっており、8人目には必ず自キャラがくるようになっている。つまり陽子を使ってCPU戦を進めていくと、CPU陽子は4番目には出ず8人目に登場し、空いた4番目には佐助が入るというわけだ。そしてある条件を満たせば、その後クラウド→ティファが出現し、ジャンゴへ…。

VS 猪場

猪場を相手にした際、負ける要因はただ1つ、ダッシャーボム。これを回避できなかったから負けたといっても過言ではないだろう。

一応、その回避方法はいくつかあるが、**一番やってはいけないのが「走って逃げる」という行動。**これをとっさにやってしまうという人は、おそらく普段の立ち回り時にも、よく走っているのではないだろうか。確かに走ることも重要ではあるが、『EHRGEIZ』**の基本攻防はあくまで歩くことによって成り立つことを再確認しておいてほしい。**

そこで確実な回避方法だが、**「出の早い技を出していく」。**これしかない。ジャンプという手段もあるが、入力した瞬間に投げられ判定がなくなるわけではないので、あまり確実ではないようだ。

また、猪場は大振りな技で暴れることが多いが、これも歩く(=立ちガード)で対処できるはず。

VS JO

JOといえばチェンジフォーム(狼変身)。ゲージを著しく消費するため、対人戦ではポイントを押さえた使用が必須となるが、CPUはお構いなし。とにかく乱発してくる。

これを潰すには当然のことながら普通の中段技ではダメ。下段技、もしくはⒼ+下+必で出る"浴びせ系"の技が有効だ。ただし、下段技は出る前にくらったり、浴びせ系は外れることも少なくないので、堅くいくなら走ったりジャンプしたりして逃げるしかない。

幸いこのステージは出入り口のところがかなり高く、そこに登れば一応安心だ。



下段技はたまにスカってしまうから始末が悪い。

VS 三島拳

「三島拳がどう…」というより、高低差の激しいこのステージ自体の特徴を把握することが何よりも大事。

状況にもよるが、このステージぐらい高低差がある場合は、相手キャラよりも高い所にいたほうが基本的に有利なことは間違いない。相手の攻撃が当たりにくいというのもそうだし、ジャンゴ戦のところでも説明した、上+下(相手キャラより高い位置)で出るガード不能のボディプレスを出せるのが大きい。

また、対三島に限ったことではないが、自分が倒されて起き上がる場合、どうしても転がって、いつまで経っても起きあがれないという人が結構いると思う。**こうなってしまったらⒼボタンを押すようにしてほしい。**「転がって有利な位置で起き上がる」という考えも悪くはないが、基本的に横転は無敵時間がほとんどなく危険。限定された状況以外での使用は控えよう。

VS 李書文

中段技が豊富な李書文。まだガードに慣れていないうちは、Ⓖボタンを押しっ放しにしてしまって、くらいまくってしまうことだろう。もちろん下段技もくるにはくるが、**このキャラを相手にした場合は、基本的にレバーを入れながらⒼボタンを押しておこう。**

また、李書文の必殺技「槍攻撃」は本当に避けにくい。飛び道具系のものなら走ったりして回避できることが多いが、この攻撃はそれが難しいので回避動作を行うようにしてほしい。その分、飛び道具系のものよりもかなり確実で、信頼できるぞ。



回避行動さえ取れれば、まず避けられるはず。

STAGE1〜4 まとめ

前半のCPUの特徴は、下段技に弱く、投げ技もほとんどくらってくれる。この2点を押さえておけばまず負けることはないだろう。

←次はSTAGE5〜8へ

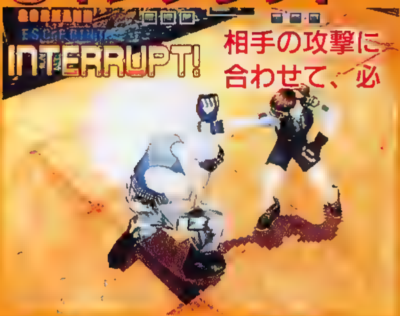
STAGE5～8で覚えてほしいこと!

④投げ抜け



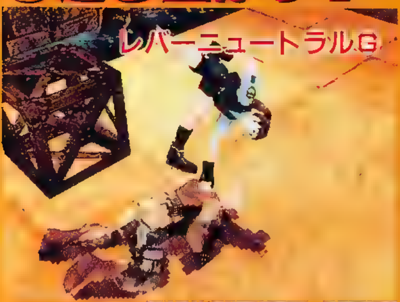
かけ声も目安に
それが聞こえる瞬間

⑤インタラプト



モーションを見てはダメ
くると予測して押す

⑥起き上がりⅡ



攻撃を見てから押すのが上手な使い方だ



対必殺技以外ではほとんど役に立たないぞ

インタラプトと投げ抜け…。
『EHRGEIZ』の核となるシステムを[illegible]てくれ!

STAGE5～8

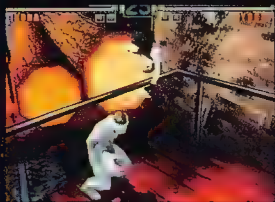
vs 陽子

ここからは後半戦。当然CPUもかなり強くなってくるわけだが、その強さの要因の1つに**「高威力な投げ技」**が挙げられる。

つまり、手動入力だと割と失敗してしまう**1回転のコマンド投げを、CPUは確実に決めてくるのだ。**

そして、それが最も顕著なのが、このCPU陽子。ピンタをかました後、ご丁寧に肩に昇り首を捻り大ダメージ…。当然、これを抜けていかないと勝率が下がってしまう。

投げ抜けのタイミングは、ピンタ後肩に昇りきる瞬間。ここでGボタンを押そう（写真参照）。



ここで©ボタン。これは慣れれば簡単だ。

vs ナジーム

CPUの強さの要因のもう1つは**「的確なインタラプト」**にある。

とはいえ、インタラプトの**威力**は微々たるものだし、それをやられまくるからといって特別に厳しいということはない。逆にこのうまさを利用してやるのだ。

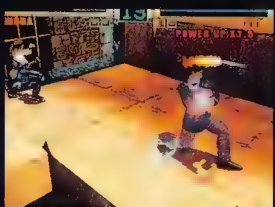
CPUがインタラプトを狙ってくる状況は様々ではあるが、こちらがCPUのダウンに対し重ねる技には、絶対に狙ってくる。よって、こちらがインタラプトできない技を出していけば、面白いようにくらってくれるはずなので、それを繰り返していけばOK。

さらに、ナジームならではの注意点としては**「端に追い込んでのラッシュ」**。これは連携の豊富なこのキャラの得意とするところで、実にきついが、逆にこちらのインタラプトのチャンスでもある。苦手な人は、ここで練習するといいかも。特に上、上（パンチ）ときたら、必ず3、4発目も出してくるので狙い目だ。

vs 韓大韓

ハンも1回転投げの使用度が高い。派生があり2段目はそれほど入れてこないが、やはりくらいたくないもの。だが、陽子のような準備動作（ピンタ）がなく、投げ抜けタイミングがほぼ入った瞬間というのが困りもの。ほとんど勘に頼るしかないだろう。

またハンといえば、ホーミング性能の高いミサイルに注意。他の直線的な必殺技なら多少適当に回避しても問題ないが、これだけは追ってくるので、前もしくは横方向に回避し、間違っても後ろに回避しないように。近距離の場合は2回避けたほうが無難だ。



誘導に気をつけ、2回入力しておくのが堅い。

vs 佐助

対人戦ではその剣撃対策が1つの課題になるが、CPU戦ならそれほど気にする必要はない。ただ、せっかく対戦するのなら**「白刃取り」**はぜひとも練習しておきたいもの。

そこでまずは、取りやすい連携に狙いを定めておくのが定石。一番やりやすいのは走り技の「連面斬」。「えい、えい、えいっ」というかけ声とともに3発打ち降ろす技だ。

もちろん、これは1発目から取ることはできるが、結構難しいので、3発目を取るようにするといいだろう。

ちょっと難しくなるが、ジャンプしてから打ち降ろす「兜割り」にも白刃取りを合わせることができるようになれば、対人戦でも心強い武器になる。

また佐助は煙幕を起き上がりに重ねてくることがあり、これはそのまま起き上がってしまうと制御不能になってしまうので、これがくると感じたら、回避起きするよう癖をつけておきたい。

STAGE5～8まとめ

対後半キャラの基本は「一度ダウンを取って有効な技を重ね、それを繰り返す」である。要は有効な技を知り、相手にていねいに重ねることができれば、まず負けることはないと思っていいだろう。

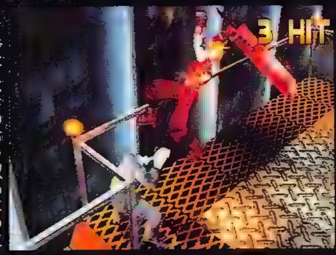
具体的には左のページで表にまとめておいたので、参考にしてほしい。



←インタラプトされない有効技は左のページ

[illegible]ら、[illegible]クラウドとティファで、「白刃取り」と「必殺技回避」をさらに練習していこう!

VS クラウド



ここだけはきっちり取るようにしておきたい。

クラウドも佐助同様、白刃取りを試す絶好のチャンス。

まず、とりあえず取れるようになっておきたいのが、1回転投げ（超級武神覇斬）の最後。途中でも取れるには取れるのだが、難しいので「取れたらラッキー」てな感じで、適当にⒼボタンを押しておこう。そしていったん剣撃が止み、クラウドが大きくジャンプして打ち降ろしてくる。ここを狙って白刃取りだ。

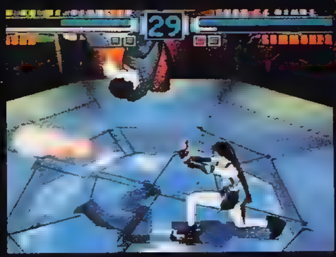
その他の剣撃ももちろん取れる。狙ってできるのが一番いいのだが、できない場合はⒼと必ボタンを交互に押していこう（ただし連打はダメ）。

⑦白刃取り



1発で入力しないなら
必ボタンと交互に押そう

VS ティファ



こういうかわし方もあるということ。

相手の首を片手で持ち上げ叩きつける投げ技が、ティファの1回転投げだ。抜けるタイミングはティファが上昇する前。口で言ってもわからないと思うので、実際にやってみて覚えてほしい。

さらにティファといえば、あの高性能な飛び道具。CPUは溜めてこないので、普通に回避行動をとっていれば問題ない。しかし対戦などで溜められた場合、これはほとんど回避不能になるので、Ⓖ+下+上の浴びせ系の技で相打ちをとりにいくのが一つの手。下手に回避を失敗して追い打ちを入れられるよりは…。

⑧必殺技回避



ボタン1回よりも
連打したほうが確実だ

インタラプト不可技を重ねるタイミング

最初に訂正。前々号で「CPUは起き上がり蹴りをほぼ出してこない」と書いたが、発売バージョンとは異なる基板で調べていたため、CPUのルーチンが少し違っていました。すいません。本当はかなり出してきます。

閑話休題。右ページでも書いたように、ここでは「CPUに有効な技」を各キャラごと1つずつ集めてみた。CPUに有効な技とは、言い換えれば**「インタラプトされない技」**ということ。これを、無理やりCPUがインタラプトしようとしてくらい続けてくれるというわけだ。

そこで、それらの技を起き上がりに重ねるタイミングだが、CPUが起き上がり蹴りを出してくるとはいえ、起き上がった瞬間でOKだ。

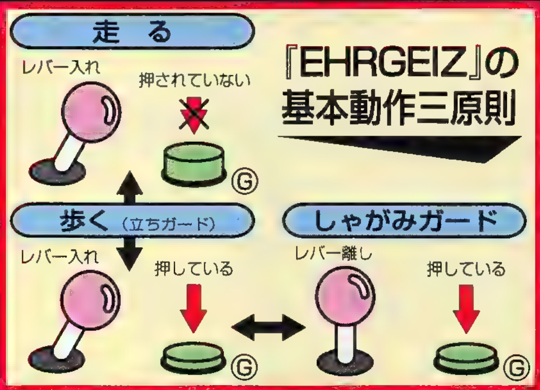
また、その際注意しておいてほしいのが、受け身、そして寝た状態を維持された場合だ。受け身をされたときは、それこそすぐに重ねたい。ずっと寝られた場合は、先読みとかで出さないで、必ずCPUが起き上がってくるのを確認するようにしよう。



こういうことをしては絶対にダメ！
必ず見てから。

各キャラ別対CPU有効技表

キャラ名	技　名	入力コマンド
三島　拳	トリプルブラックホーク	走り中　上、上、上
YOYO陽子	満月（まんげつ）	上+下
NASEEM	スパニッシュキャストマジック	G+下+必
佐助	双弧昇（そうこしょう）	上+下、上+下
李　書文	鉄山靠（てつざんこう）	走り中　G、上
JO	ウイングキック	上+必
DASHER猪場	骨法浴びせ蹴り	G+下+必
韓　大韓	ハンティングトマホーク	走り中　上、上、上
クラウド	ハードブレイカー	剣を抜いて　下、下、下



目指せ!自然な立ち回り　Vol.2

必殺技を回避する

今回は、立ち回り中に絶対に避けて通ることのできない壁、必殺技への対策だ。

担当：借金

エアガイツの立ち回り（色の違う部分が今回の攻略だ）

防御動作

- 木箱回避（走り or ジャンプ）← 走り
- 飛び道具回避（走り中にⒼ一瞬押しor 連打）← 走り
- 刀を回避（タイミング良くⒼ or ㊙）←
- しゃがみガード（歩き中にレバーを離す）← 歩き

攻撃動作

- 走り → 走り攻撃（走り中にボタンを押す）
- 走り → 木箱投げ（Ⓖ+上+下 同時に押し）
- → 必殺技（㊙を押す）
- → 通常攻撃（レバーとボタンを離した状態から、攻撃ボタンを押す）
- 歩き → 投げ（歩き中に上+下を加える）
- 歩き → 歩き攻撃（歩き中にボタンを押す）

走り ↕ 歩き

立ち回りをスムーズに行うために必要な動作

ジャンプからの行動

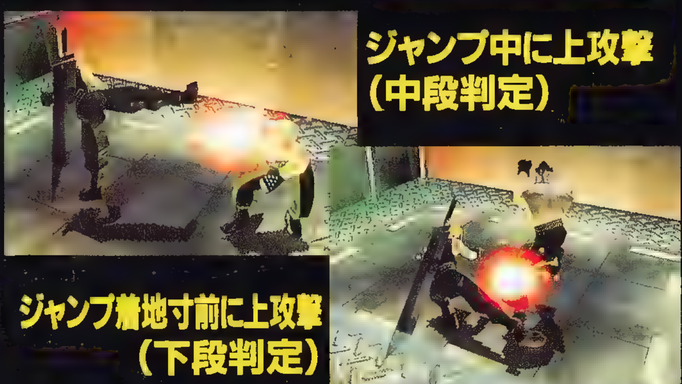
下の2つをマスターだ！

ジャンプから行える行動はいろいろある。攻撃ならばジャンプ中に上攻撃ボタンで上段判定の攻撃を（ある一定の高さまでなら中段判定の攻撃になる）、着地寸前で出せば下段判定の攻撃を使い分けることができる。

ジャンプ中に下攻撃ボタンなら、Ⓖ+下と同じ下段判定の技を使うことができるが、上記のようにジャンプの着地寸前で上攻撃ボタンを押す下段判定の攻撃のほうが、攻撃発生は早いし有効な手段といえる。

また、ジャンプ中に必殺技ボタンを押すことで、ジャンプ必殺技も使える。地上の必殺技と性能が変わりやすいので、有効なキャラも多いはずだ。

さらに、守備面では回避行動も取ることができる。詳しくは回避行動のところで説明しよう。



ジャンプ中に上攻撃（中段判定）

ジャンプ着地寸前に上攻撃（下段判定）

ジャンプ（Ⓖを離した状態でレバー2回orⒼ+必）

歩き動作からジャンプに移行するのが理想

前号でジャンプを用いて段差を上る方法に触れたが、軽くおさらいしたい。

ジャンプは、レバーを2回コンコンッと入れるものと、Ⓖ+必のようにボタンで行うものの2種類ある。歩きが立ち回りの基本となるため、歩き動作から自然にジャンプに移れるⒼ+必をオススメしたわけだ。

少し詳しく触れると、歩き状態は常にⒼを押したまま移動している。だからこの状態に必殺技ボタン入力を加えるだけで同時押しを成立できる。これにより、歩き・ジャンプをスムーズに行うことができるわけだ。

基本はこういった使い方になるが、三島を使う場合のみ、通常の歩きからもレバージャンプを必要とする局面がある。三島が地雷をセットした状況では、Ⓖを押すと地雷を発動してしまう。だから、この場合は立ち回りもレバージャンプを使わないと、勝手に発動させてしまうわけだ。

歩き状態に、必を加える。このニュアンスが大切なのだ。



必殺技を回避するには

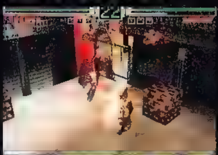
回避行動 （走り状態でⒼを一回だけ押す）

回避行動はⒼを押し、そして素早く離せば出すことができるので、確実に出すなら走り状態でⒼを連打すれば簡単にとることができる。しかし固有技に存在する、回避行動中に上攻撃といったコマンドは、Ⓖを連打すると出せなくなってしまう。そこで、Ⓖを1回押すだけで回避行動をとれる、このコマンドが理想というわけだ。

飛び道具を溜めきられたら



撃たれたらジャンプ。多少読みで跳んでもいい。



引き付けて、空中で回避行動をとる。ここがポイント1。



そして地上で回避行動。とにかくコマンドを手になじませよう。

飛び道具を溜めきられた場合は、弾の追尾時間に一応終わりがあるので、厳しいものの絶対に避けることができないわけではない。

①飛び道具が撃たれたところでジャンプ

ジャンプして飛び道具を空中に引き付ける。ホーミングしてきた飛び道具をよく見る。

②自分に重なりそうなところで空中回避行動

回避行動は空中でもとることができる。だから引き付けて回避行動をとれば、飛び道具を避けつつ地上に戻れるぞ。

③地上で回避行動

さらに着地したところで回避行動、これでホーミングする飛び道具も消滅ってわけ。

うまくいかなかったとしても、飛び道具をすべてもらうことはなくなるはずだ。

飛び道具を回避



相手に撃たれる前に潰すことができれば、飛び道具は発射されない。未然に防げるので、あとは行動力だけ。



回避行動を使えば、飛び道具を簡単にかわすことができる。気をつけるのは、飛び道具の方向に出さないことだけだ。



飛び道具を撃たれた後でも、相手を投げることに成功すれば、やられ判定がなくなり、万事OKです。

回避行動が必要となる技の第一に挙げられるものが、飛び道具系必殺技。ガード不能という性質上、飛び道具を回避する方法は2つしかない。それは、飛び道具を撃たれる前に攻撃を与えるか、飛び道具を避けるかである。

飛び道具を撃たれる前に攻撃を与えることができれば、いくら飛び道具を溜めていたとしても発射を防ぐことができる。恐れずに攻撃を当てに行くという行動も重要だ。だが、飛び道具を撃たれてしまったら回避するしかない。

①回避行動

飛び道具が自分に当たる前に回避行動を入力。これで飛び道具をスカすことができる。回避行動はレバーが入っている方向にとるので、できるだけ飛び道具に向かってレバーを入れ、回避行動をとるようにしよう。レバーが後ろに入った状態で回避行動をとると、飛び道具と同じ方向に回避してしまい、回避行動の終わり際でくらうこともあるためだ。

②ジャンプ

三島、ナジーム、佐助、韓の地上必殺技（溜めなし）など、ホーミング性能のないものはジャンプで避けることも可能。また、後述する溜め必殺技を回避するときにもジャンプが必要だ。

③投げ

飛び道具が飛び交う中をくぐり抜け、相手を投げることに成功した場合は、必殺技のくらい判定が消えるため避けることができる。このとき注意したいのは、タックルや打撃投げを使ってしまうと飛び道具をくらってしまう点。通常投げで投げる場合のみ有効な回避方法だ。

これで飛び道具を回避することはできるはず。飛び道具ではないが、李の必殺技である槍攻撃も回避行動を用いて避けるタイプなので、赤く光ったら槍の可能性が高いので回避行動をとれるようにしたい。（CPU攻略　P29参照）。

刀はどうすれば…

ガード不能技のなかでもっともやっかいな部類が、刀による剣撃攻撃だ。これに対する対応手段は2つ。白刃取りとインタラプトだ。

白刃取りは相手の剣攻撃が当たる直前にタイミング良くⒼを押す。攻撃力発生の7フレーム前までが有効範囲。インタラプトはタイミングよく必殺技ボタンを入力。こちらは5フレームが有効範囲。

どちらにしても、いきなり仕掛けられて対応するのは困難なので、連携を覚えてしまうのが解決の早道であることは間違いない。



その他の必殺技はこうかわせ!

飛び道具を回避するには非常に役立つ回避行動も、実際のところ物理攻撃には弱かったりする。

物理攻撃をメインにおくキャラの必殺技はどう避けていくのがいいか。これは、1つ1つを覚えていくしかないが、もっとも効果的な方法は写真の通り。頑張って慣れて、自分のものにしてほしい。



狼はゲージの減りが早いので、逃げて時間を稼ごう。



狂犬の散歩は、陽子が好き勝手に動き回れるため逃げ重視。



実はしゃがんでいれば当たらない。知らないと悲惨だけど。



間合いの外まで走り抜けよう。だが、たまに確定の場面も…。



逃げるより攻撃を当てるほうが良い。スライディングもOKだ。

まだまだ基本はハズせない！

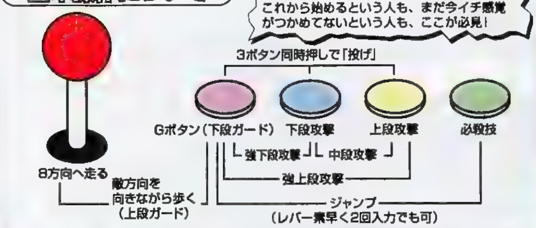
『EHRGEIZ』覚えておけば ちょっと得する共通技一覧

エアガイツ恒例の基本動作表と、今まで紹介していなかった共通特殊攻撃について解説！

担当：GYU

基本操作について

「EHRGEIZ」のすべてはここから始まります。これから始めるという人も、まだ今イチ感覚がつかめてないという人も、ここが必見！



「EHRGEIZ」全キャラ共通動作

基本操作	コマンド	備考
走る	レバーを入れる	
歩く	Ⓖ+レバー	歩き中は常に上段ガードon
ジャンプ	レバー2回入力,Ⓖ+㊙	高さ方向の調節可能
転がる	Ⓖ+レバー2回入れ	
上段ガード	レバー＆ボタン離し	実際は“歩く”で代用することがベター
下段ガード	Ⓖボタン	レバーはニュートラル
回避動作	レバー+Ⓖ	実際にはⒼ連打が無難
インタラプト	相手の攻撃を受ける直前に㊙	必殺技ゲージを消費する
白刃取り	剣撃を受ける前にⒼ	対 佐助・クラウド用
投げ抜け	投げ抜けタイミングでⒼ	掴み打撃には目押しでⒼかインタラプト
投げ	Ⓖ+㊤+㊦	敵だけではなく、木箱も投げれる

ボディプレス 敵より高い位置で上＋下

フィールドの段差や木箱の上に上って、相手より高い位置でポジショニングしたとき、上＋下同時押しで、ガード不能のボディプレスを出すことができる。

この共通技は、下にいる相手に向かってホーミングするので、かなり強力！段差の多いCPU戦では重宝するだろう。


敵より高い位置で上＋下。ガード不能のボディプレスだ！

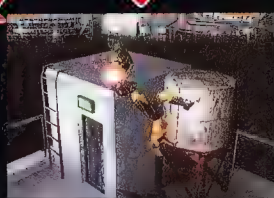
ヘッドダイブ スライディング 壁に向かって走り中に攻撃ボタン

前方の壁に密着して、走り中に上攻撃or下攻撃ボタンを押すと、全キャラ共通のガード不能技を繰り出すことができる。上攻撃ボタンではヘッドダイブが、下攻撃ボタンではスライディングが発生するぞ。壁を自動的にターンして繰り出すこれら2つの特殊技は、ホーミング特性があるのでかなり強力だ。また、同じような状態で上攻撃＋下攻撃ボタンを入力すると、逆サマーソルトキックが発生する。ただしこれは通常の中段攻撃でしかない。


壁に向かって走っている最中に…


上攻撃ボタンを押せば、ガード不能のヘッドダイブ！


下攻撃ボタンでガード不能のスライディング。使えます！


上＋下で中段打撃の逆サマー。段差の上の相手に有効！

タックル 走り中にⒼ＋上＋下

全キャラ共通で走り中に投げ（Ⓖ＋上＋下）を入力すると、前方に向かってタックルを繰り出すことができる。上段のガード不能技であるこのタックルには、それ自体に若干の攻撃力が備わっているが、立ち状態の相手にヒットさせると、相手を押し倒して投げを狙えるといったメリットがあるぞ。

相手を押し倒した後は自動的に巴投げに移行するが、上攻撃or下攻撃ボタンのどちらかを押しっぱなしにしておけば、別の投げ技に変化させることが可能。

また投げに移る前に上攻撃＋下攻撃ボタンを連打すれば、3発まで打撃技を織り交ぜることもできるぞ。ただし3発目は目押しでガード可能だ。


走り中に投げを入力するとタックルが…。ダメージもある。


投げる前に上攻撃or下攻撃ボタンを押せば、3発まで殴れるぞ。


タックルが立ち状態の相手にヒットすれば押し倒しに…。


押し倒し後は自動で巴投げ。ボタン押し続けで他の投げへ。

有効に活用せよ 『EHRGEIZ』アイテム一覧

アイテムはたくさん種類があってわかんないよ〜、という人もこれでバッチリ。

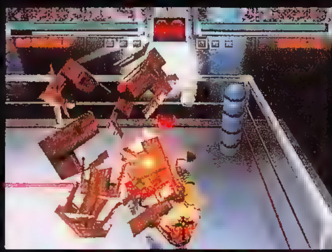
担当：C・LAN

特定のステージに存在する木箱を壊すとアイテムが3つ出る。このことは何度かプレイすればすぐにわかることだが、アイテムの種類は結構多く、効果もさまざまだ。

ここでは、有効活用をすれば、より有利に闘いを進めることができる「アイテム」をまとめてみた。

その前に木箱について。基本は「相手にぶつける」ことで壊せる。わずかだが敵にダメージも与えられるので、投げや打撃で飛ばして相手にぶつけよう。逆に箱が飛んできたら、(必殺)技で押し返すことができる。

アイテムは歩きや走りで自動的に回収してくれるが、武器のみ取る動作があり、スキができるので注意したい。

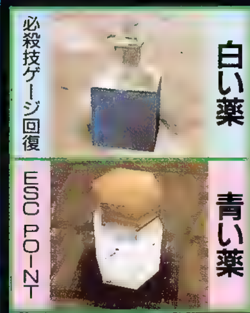


位置関係によっては自爆してしまうこともある。

一定時間攻撃力、防御力UP。これらの効果は累積するぞ(POWなら0・5ずつDEFなら0・2ずつUP)。



青い薬は投げ抜けタイミングが明確にわかるようになる。実質的な有効時間は変わらない。効果はラウンド間有効だ。



得点アイテム—SCORE UP—

これらの得点アイテムは、対戦プレイ時は直接的な効果はない。種類が非常に多いので他のアイテムとの混同に注意。

韓　大韓の足は、最終ステージのジャンゴ第2形態を倒すと出現する。映画撮影中に突如闇に吸い込まれたという彼の足は、ラスボスが握っていたのだ。



武器アイテム—WEAPON—

Gボタンでその場に落とし、それ以外のボタンで投げつける。武器攻撃は回避動作でかわせる。爆弾は一定時間で爆発。剣は最終ステージ(スタッフロール)で登場。マテリアソード「エアガイツ」を取ればクリアとなる。





今こそ使おう強烈クロス戦法

隠しキャラクターの出現で、さらに対戦が盛り上がる!
相手の用心棒はV・クロスでかたづけろ!

つえ～んじゃね～の!?
ヴァリアブルクロス強烈戦法実戦例

クロスでゲージ3つ?もったいない……と思っているあなた。研究の成果によるクロスの本当の強さが今明らかに。狙って使おう。

監修:石井ぜんじ
協力:編集部クロス研究会
&お便りをくれた
読者の皆様

ヴァリアブルクロスを使った強力な連続技

ヴァリアブルクロスの狙いの1つに、ハイパーコンボ同士をつないだ、強力な連続技がある。うまくいけば、**一気に8割くらいの体力を奪える。**計画的にハイパーコンボを使っていき、うまくつながったときの楽しさはなんとも言えないものがあるぞ。

実戦では、8割の体力を奪えるコンボが決まれば、たいてい1人は倒せるはず。クロス専用連続技を狙うなら、こうなるように目指していこう。

●拾いやすいハイパーコンボを使おう

8割コンボを目指す場合、重要なのは、**"ヴァリアブルクロス始動技(交代用の飛び蹴り)からつながるハイパーコンボを探す"**ことが非常に重要だ。基本方針として、クロス始動技から直接ハイパーコンボを拾い、以降はハイパーコンボを時間差で使いながら連続技をつなげていこう。

クロス始動技からつながるハイパーコンボは、表で示しておいた(次ページ左下)。これらのハイパーコンボを中心に組み合わせ、強力な連続技で一気に倒してしまおう。

連続技狙うなら8割ダメージを目指せ!

クロス連続技で重宝するハイパーコンボの条件を挙げてみよう。まず、クロス始動技からつながる(拾える)こと、次のハイパーコンボがつなぎやすいこと(攻撃時間の長さや吹っとび方向などが関係する)、威力が高いことなどがあげられる。

このように考えてくると、モリガンのダークネスイリュージョン、リュウの真空竜巻旋風脚、ウォーマシンのウォーデストロイヤーが強力になってくる。この3つは、クロス時以外はやや使いにくいが、クロス中の連続技では大活躍する。具体例を挙げて見ていこう。

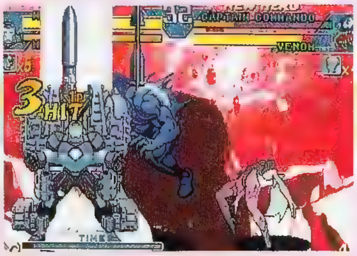
①ダークネスイリュージョン→ウォーデストロイヤー→ダークネスイリュージョン(モリガン・ウォーマシン)

どちらのハイパーコンボも始動技を拾えるのが強味。コマンドも共有している。

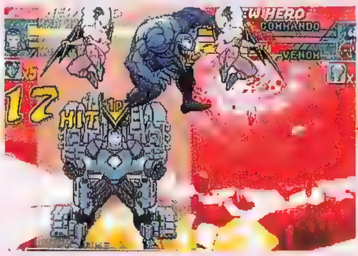
まず始動技を当てたら、先行で元いたキャラのハイパーコンボを当てて拾う。デストロイヤーで拾ったら、すぐダークネスを当てよう。

ポイントは、ダークネスからウォーデストロイヤーのつなぎ方。ダークネスで上へ持ち上げて、空中で数HITしたら少し離れた位置でデストロイヤーを出す。ここがやや難しい。

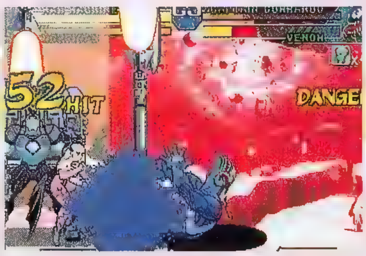
うまくいけば、ダークネスで地上にたたきつけた相手にデストロイヤーのミサイルが当たる。そうすればもう1回ダークネスが入るぞ。ダークネスを2回入れれば8割コンボの完成だ。



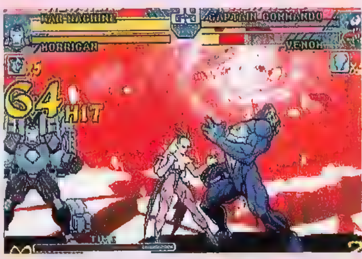
クロス始動技を、ウォーデストロイヤーの出かかりで拾う。



最初にデストロイヤーで拾った場合は空中ダークネスがいい。



空中で追い打ちしないよう、離れてデストロイヤーを入力。



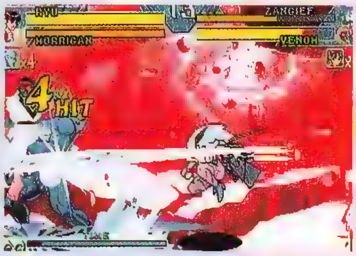
地上でくらったミサイルに、再びダークネス。

②真空竜巻旋風脚→ダークネスイリュージョン(リュウ・モリガン)

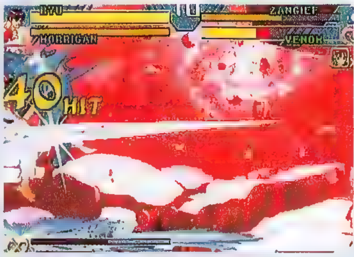
埼玉県のK&O君から送られてきた、簡単かつ強力である、優秀な組み合わせ。コマンド共有、どちらも拾えるのが強味。

そろそろ見せてやろう！
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

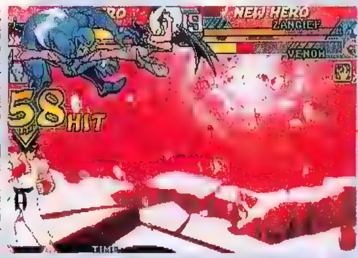
ポイントは、ダークネス↓真空竜巻とつないだあと、相手が少し高い位置でやられているということ。ここで、少しジャンプしてからダークネスをつなげる。



リュウ先発で、少し遅らせれば共通コマンドになり同時に出る。



タイミングを合わせて、落ちてくるところに真空竜巻。

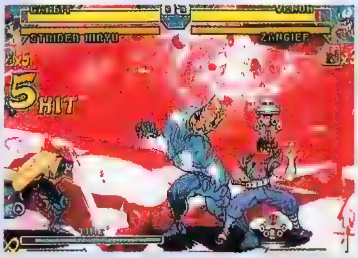


竜巻の上に乗った相手に空中ダークネス。これ以上ない威力！

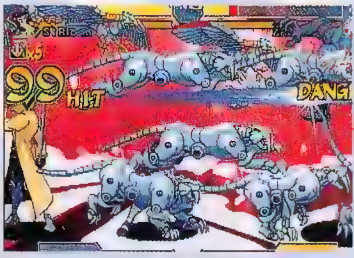
③レギオン（ウロボロス）↓ロイヤルフラッシュ（ストライダー飛竜・ガンビット）

とにかく多段HITな組み合わせ。飛竜でクロス始動技を拾う場合は、ウロボロスをつけてダウンしている相手に近づいていく。

ポイントは、ロイヤルフラッシュの硬直時間にレギオンを出し、同時に動ける状況を作らないこと。そうすると、ケイジャンエクスプロージョンが出てしまい、途切れてしまう。とにかく爽快。



はさみこんだら、あえて飛びこし同じ方向に出すとより多段に。



レギオンで、ロイヤルの隙をカバー。HIT数は120以上!?

その他にも連続技は限りなくバリエーションがある。これからもまだまだ紹介していくので「MVSCあんたが大将だ」係まで情報をよろしく！

ガードを崩すヴァリアブルクロス

クロス始動技がHITしなかったら、相手はがっちりガードを固めてしまうだろう。すると、もうあとはガードの上から削るしかない。3ゲージも使って残念もったいない……、ということになりがち。

そこで、ここでは、ガードを固めている相手にも有効なクロス戦法について紹介していこう。その戦法とはズバリ、

"投げからつなげるハイパーコンボ"

"移動必殺技でガードを崩す"

この2点に集約される。

投げからつなげるハイパーコンボ

クロスが怖いので、ガッチリ地上で攻撃を固めている人は多いはずだ。そこで投げてしまおうというわけだが、3ゲージ使って2回投げたくらいでは思ったほどのダメージがなく、経済的ではない。

しかし、投げた瞬間にもう一方のキャラクターがハイパーコンボを出していれば、投げからハイパーコンボがつながる。ダメージ補正もかからないので、うまくいけば半分程度の体力を奪うことができる。

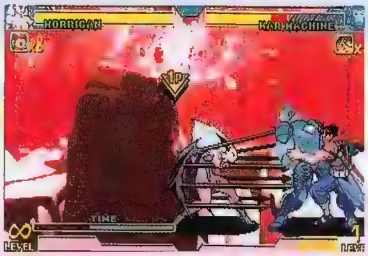
重要なのは、普段、一人だと追い打ちできない投げでも、パートナーがいれば追い打ちできるということ。ところが、いくつかの条件のため、やっぱり簡単にはいかない。

一番のポイントは、ガード中は投げられないため、投げてから追い打ち役のハイパーコンボを入力する必要があること。そのために、投げの演出が長い技でないと、ハイパーコンボが間に合わない。

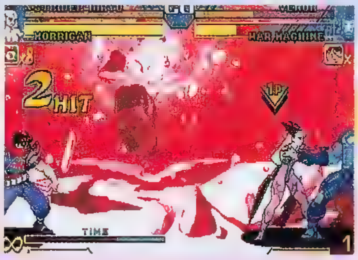
このことを注意しつつ、研究していこう。ちなみに、クロス中に2人が重なって同時に投げた場合、先行しているほう（カーソル表示あるほう）の投げが優先されるのを覚えておこう。

●ストライダー飛竜K投げ↓ダークネスイリュージョンなど

もともと飛竜のK投げは追い打ちできる技で、モーションも長い。追い打ちしやすいので、できるだけ威力のあるダークネス系を入れよう。飛竜K投げ同様、キャプテンコマンドーK投げ↓プロトンキャノンなどもヤバイ。



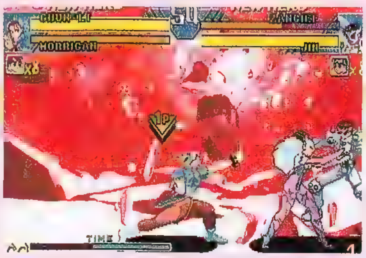
K投げの場合はすぐ入力。P投げの場合は少し遅らせて出す。



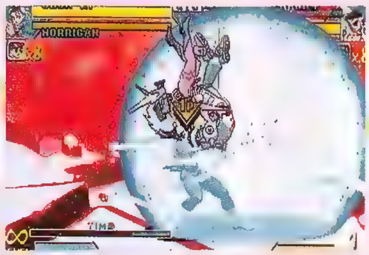
できるだけ減るハイパーコンボを1つ確実に入れよう。

●ベクタードレイン（モリガンコマンド投げ）↓気功掌

ベクタードレインは演出がとことん長いのが利点。ただし、つなげるタイミング自体は難しめなので、当たり判定が出っ放しの気功掌＆ビーム系ハイパーコンボにつなぐのがやりやすい。



ベクタードレインはダッシュから使うとスカりにくい。



気功掌を決めれば5割確定。

●ケンモードK投げ↓キャプテンストーム・リュウK投げ↓クローラーアサルト

ケンモード・ザンギエフのK投げはつかみ投げ。投げる時に心構えをして、つかんだらタイミングを合わせてダークネス系の技を出すと追い打ちができる。

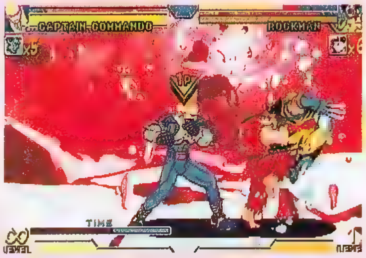
また、特殊な例だが、ハイパーコンボの完成と同時に投げる方法がある。リュウは⬇⬊➡+Kのコマンドでハイパーコンボが出ない。そこで、コマンド完成と同時にKでつかむと、わずかな投げの隙に素早くハイパーコンボを入れることができる。

その他、ハルク（P投げ）、

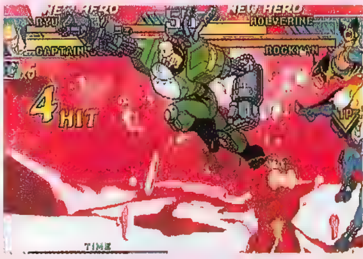
クロス交代時の攻撃からつなぎやすいハイパーコンボ一覧

- バーサーカーバレッジX
- スターズ&ストライプス
- ガンマウェイブ
- クローラーアサルト
- ウォーデストロイヤー
- ロイヤルフラッシュ
- ベノムウェブ（デスバイト）
- ウロボロス
- ハイパーロックマン
- プロディパンチ
- ダークネスイリュージョン（シルエットブレイド）
- 千裂脚（気功掌）
- 真空竜巻旋風脚
- 昇龍烈破（神龍拳・滅殺豪昇龍）

ウルヴァリンなどが追い打ちしやすいぞ。



クロスを使ってから、ケンに変身してつかむ。



キャプテンストームをタイミング良く発射！5割ダメージ決定。

必殺技を使ってガードをゆさぶろう

クロス中にガード方向をわからなくする（ゆさぶる）ためには、上下か左右を惑わせなければならない。ハイパーコンボ中に、ウルヴァリンの急降下大キック2段でゆさぶっていくなどが有効だ。だがここでは、必殺技系のゆさぶりを考えていこう。

●側転（キャプテンアメリカ）を使った戦法

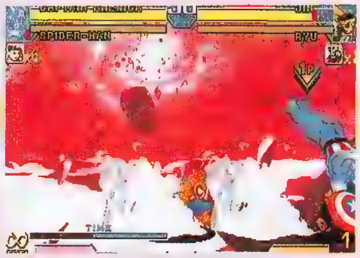
今回の特ダネである。キャプテンアメリカの側転（➡↘⬇↙⬅+P）は、相手の裏側に回れるのでこれでガード方向をゆさぶろうというもの。キャプテンアメリカ（キャプアメ）が先行のとき、実質的なゆさぶりが可能だ。

例えば、⬇↘➡+PP、⬇↙⬅+PPを両方持っているスパイダーマンと組む。そして、相手の正面から➡↘⬇↙⬅+PPを入力すると、キャプアメが後ろに回ると同時に、アルティメットウェブスローが出せる。

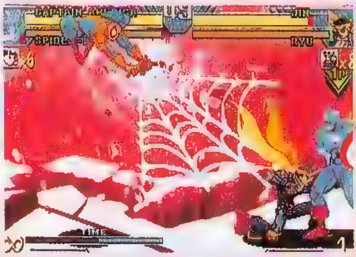
このとき、キャプアメが後ろに回っているので、ガード方向が逆になっているのがミソ。非常に強力な戦法だ。

しかし、**"1P側のキャプテンアメリカしか、画面端の相手の背後に回りこめない"**のに注目。2P側のキャプアメでは、画面端でガードを固められると、相手の裏をとることができない。

1P側なら、たとえ相手がバックジャンプ空中ガードのみをしていても背後をとることできる。これは使えるね。



相手を端に追いつめたら、➡↘⬇↙⬅+PPと入力。



裏に回ると共に、スパイダーも攻撃。ガード方向が逆になる。

●ケイジャンエクスプロージョンを使った戦法

ケイジャンエクスプロージョンは、側転同様相手が画面端にいても後ろへ回れる性能を持つ。そこで、相棒のハイパーコンボといっしょにケイジャンエクスプロージョンを出していくだけで、ガード方向を惑わすことができる。

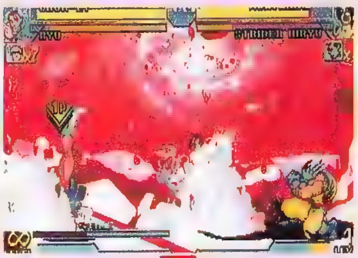
●バーサーカースラッシュを使った戦法

バーサーカースラッシュは、相手をすり抜けることを利用して左右のガード方向を惑わせる。ウルヴァリン先行で、画面内を高速で左右に走り回ろう。ただし、画面端の相手の背後には回れない。

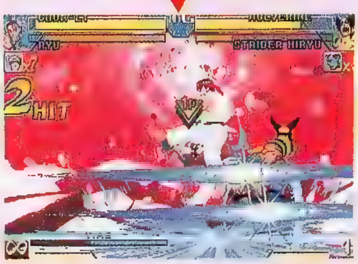
●旋円蹴を使った戦法

ハイパーコンボ中は、下ガードでガッチリ守る人が多い。そこでハイパーコンボと旋円蹴の同時攻撃だ。派手なハイパーコンボは驚かせつつ、少しあとから下ガード不可の旋円蹴が飛んでくる。画面が見にくくなるハイパーコンボならなお良し。

具体的には、➡↘⬇↙⬅+Kという入力で、同時に出せるハイパーコンボの入力がいい。真空竜巻、ケイジャンエクスプロージョンなどと組み合わせるといい感じだ。



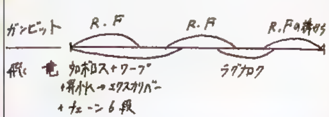
相手の目の前に行って、おもむろに真空竜巻で驚かせる。



本命は後から来る旋円蹴。真空竜巻にも巻きこまれ大ダメージ。

ヴァリアブルクロス・戦法編
（ガンビット・ストライダー飛竜）

まず、V・クロスを発動して、ロイヤルフラッシュとウロボロスを同時に出したら、ロイヤルフラッシュを出してる間に飛竜がすぐ相手の背後にワープして、すかさず昇りジャンプ小K→エクスカリバー（小K）とやるとしゃがみガード不可なので相手はガードできないのでそこから残りのロイヤルフラッシュが全部あたり、ウロボロスのチェーン6段をあてている間にもう一度ロイヤルフラッシュをガンビットが出す。
そしてロイヤルフラッシュの終わりぎわにラグナロクを出してガンビットはすかさずラグナロクをくらっている相手の真下にダッシュしてロイヤルフラッシュの締をあてて完成！
これはかなり強力です。



奈良県の前川君からのクロス戦法。ガードのゆさぶりから連続技へ、トータルコーディネイトがいい感じ。

インド人もビックリ!!ここにも隠しキャラが!!

前回の隠しプレイヤーキャラ記事の予告通り、今回はSPパートナーの隠しキャラのセレクトコマンドを紹介だ。入力するタイミングは他と同様、「プレイヤーを選んでから、ルーレットが始まる前にスタートボタンと各対応ボタンを押しておく」だけだ。シャドウは対空系で3回、センチネルは突進系で4回使える。基本的な使い方は、同系統の他のキャラとそう変わらない。今すぐ君の戦術に組み込んでみよう。

隠しSPパートナーセレクトコマンド

シャドウ	センチネル
●○●	○●●
○●○	○●○

○印は6ボタンに対応。
●のボタンは押す、○は押さない。



用途に応じて使い分けよう
第4回 アシストキャラ群雄伝

相手、状況によっては飛び抜けて強い…。そんな"専門家"を使いこなすのも楽しいぞ。

担当：KAL&アシスト評議会

用途別アシスト活用術

現在、世間で見かけるSPパートナー（V・アシスト）といったら、コロッサスかデビロット一味ばかり。実際どちらも強力だが、それだけだと、やや盛り上がりに欠ける。他のアシストキャラでも、特定の相手や状況では、十分に役立ってくれるのだ。

対空攻撃最強キャラ!?「ローグ」

今回オススメしたいアシストキャラの一人であるローグは、あまりに地上の相手に当たらないため「使えない」と思われがち。だが対空攻撃に関しては、かなりいいものをもっている。

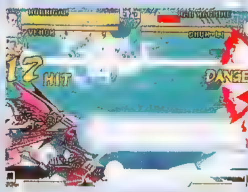


跳びまくる相手にはこの人、ローグだ。

特に「出の早さ」と「ヒット後、相手キャラは地上に落ちるまでやられ状態のままである」という点に注目したい。ローグがヒットしたら、出の早い技なら確認をしてから、そうでなくても急いで出すことで、ハイパーコンボを連続して当てることができるのだ。近ければダッシュなどから、浮かし技→エリアル等にいくこともできる。



ローグの上昇部分がヒットしたら、連続技チャンス！



ハイパーコンボやエリアルなどが入る！狙おう。

軌道が「斜めに下降→斜め上に上昇」なので、空中戦を得意とするウォーマシンや、空中ダッシュを多用してくるモリガン、春麗、ベノムファングで突撃しまくってくるベノムなどに対して使うと、いっそう効果的。

また相手キャラを端に追い込んでいる状態なら、あらかじめ呼んでおいてジャンプ脱出防止に使うこともできる。とかく跳ねがちなこのゲームでは、空中への逃げ道を断っておくのも重要なポイント。

なお、当たり方が悪いと下降部分のみがヒットし、上昇部分がガードされてしまう。上昇部分がヒットしないとやられ状態にならないので注意。

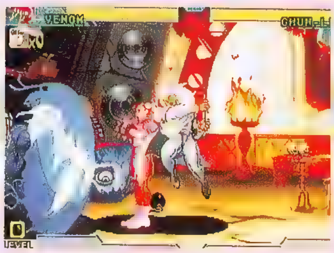
ゲージ溜めたい人に最適「ストーム」

今回オススメしたいもう一人のアシストキャラは、同じくX-MENのメンバー、ストームだ。このキャラも「対空」というイメージが強いが、実はそれ以外の部分「ゲージ溜め」に利用価値がある。



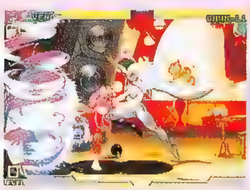
必ず自キャラのそばに出現するのも使いやすい。

ストームの攻撃は、上空高くに伸びる竜巻。この竜巻をガードさせると、3割～4割ゲージを溜めることができる。自キャラの攻撃と合わせれば、1セットで半ゲージは稼げるのだ。ただし、かすらせるだけだと少ししか溜まらないので、できるだけ相手キャラに密着した状態で呼ぼう。



ここで重要になるのが、ストームの出現位置。ストームは必ず自キャラのすぐ後ろに現れるので、相手キャラを追い込んでいるときに呼べば完璧な障壁になる。逆に自分が追い込まれているときに呼べば、かなり信頼のおけるバリアとなってくれるのだ。

なお、ストームは「くらったキャラのゲージが異常に溜まる」という欠点ももっているので、使われた場合、わざとくらいにいくのもいいかも。



竜巻をガードさせるだけでこれだけ溜まる。くらったほうはもっと溜まるが。

とみちんの㊗1/4コーナー

こんにちは。とみちん（もう次の仕事に入っている企画マン）です。第6回はアンノウン・ソルジャーこと通称"名無しの超戦士"です。

'88年発売、CPシステム第一弾のシューティングゲーム『ロストワールド』からの登場。どこからともなく現れた謎の存在・凶魔天帝バイオスはあらゆる世界を征服し、配下に8邪悪神を作り出して各世界を支配した。しかし、ダストワールド…かつて人間界と呼ばれた廃墟の世界で、死んでいった人々の無念のオーラが、二人の超戦士をこの地に呼び寄せた！

自機が人間のこのゲームは、操作系が8方向レバー＋ローリングスイッチです。大根を輪切りにしたような物体がコンパネの上に乗かっていて、これを押しながらぐるぐる回すことで360度自由に弾が撃てました。

自機の攻撃を補佐するのが「サテライト」。自機の周りを衛星のごとく回転する攻撃ユニットで、ショップで色々買い換えることができます。今回使用しているのはレーザーサテライト。ダストワールドを支配する8邪悪神・武神を倒す武器は普通これです。

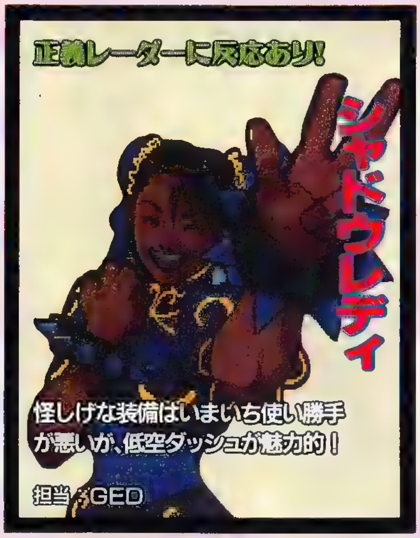
ショップの店員シルフィーは、当時のカプコンにはまだ珍しかった女性キャラです。最終面で売っていた謎のアイテム「服」は買ってもボーナス点が増えるだけでしたが、もとは本当にシルフィーを脱衣させようという企みだったようです（このコーナー最近品がないなあ）。

面クリア時に二人の超戦士の吐くパンチのあるセリフは、岡本現開発本部長の考えたものです。岡本さんは開発の長引いたロストワールドを力技で完成させたそうです。その一例として最終面バベルの塔内部では「1943」の戦艦大和の主砲や「サイドアーム」のキャラに会うことができます。恐ろしいですね。

ずば抜けた世界観と超美麗なグラフィックは、現在デザインルームのAKIMANさんによるものです。人間、あるレベルに達すると、偉くなってコストが上がったり他人の面倒を見なければならなくなったりして、一人でまるまる一つのものを作ることが難しくなります。そういう意味で二度と作れないレベルのもの、というのは世の中に存在するのです。やだなあ（岡本さんだって今は会議や出張で大変で、開発にはほとんどタッチしてません）。

あ、そうそう、本作の背景には天帝バイオスと8邪悪神の雷神・風神の像がありますよ。

ではまた。次回もこのコーナーでイチゴパンツ!!



さて、改造手術の成果は!?

ドリルやミサイル、レーザーといった武装のほかに正義レーダーや正義回路、自爆装置までをも搭載した無敵(!?)の女「シャドウレディ」。

通常技は、零式気功掌（レバー前入れ立ち大パンチ）がないだけで、あとは春麗とまったく同じ。もちろん、踏みつけ（ジャンプ中レバー下入れ中キック）もちゃんとある。

必殺技は、春麗のものとはかなり違っていて、同じ技は百裂脚（＝インフィニティレッグ）と旋円蹴（＝スカイカウンタークラッシュ）しかない。では、改造手術で授かった怪しげな兵器をそれぞれ見てみることにしよう。

●ミラクルドリル

前方にドリルを突き出しながら少し前進する技。使うならチェーンからのキャンセルなのだが、あまりチェーン数を増やしてしまうとドリルの先端しかヒットせず、カス当たりとなってしまう。しかも、アドバンシングでドリルをスカされるとかなり危険なので多用は禁物。小・中・大による違いはない。

●レインボーミサイル

一礼したのち、背中からホーミングミサイルを3発発射する。ヒットorガードさせればこちらのほうが少し先に動けるものの、発射までが恐ろしく遅く、ヒットしても威力はかなり低いので実用度は低い。これも小・中・大による違いはなし。

背中から発射するという利点を生かし、大足払いキャンセルから使い、ダウン回避で裏に転がった相手を狙うという手もあるが、リスクに伴うリターンが期待できないのでやはり実用度は低い。

●プラズマバリアー

攻撃力を持つプラズマを全身にまとう技。小・中・大で基本ヒット数が違い（大がもっとも多い）、連打することによってそれぞれ少しだけヒット数（持続時間）が増す。主に使うのは、持続時間が長くヒット数の多い大。

足元は弱いが、もつれ合ったときや（いちおう）対空に使うことができるので、意外と使える。至近距離で大足払いがヒットしたときに（ダウン回避されなければ）追い打ちとして使える。

●ビッグバンレーザー

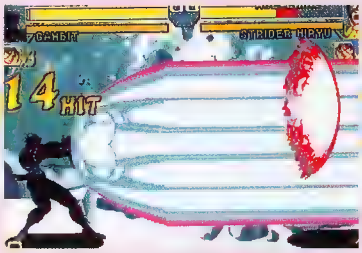
極太のレーザーを放つハイパーコンボ。チェーンからつながらず、削り量もたいしたことがないので主力兵器とはならないが、サイロックなど突進系アシストのヒット確認からコンボにつなぐことができる。もちろん、飛び道具に対してカウンターを狙うといった使いかたもできる。

●ギャラクシーミサイル

無数のホーミングミサイルを放つハイパーコンボ。出が遅く、削り量も微々たるものなので、この技単体で使うことはほとんどないが、V・クロス時に使えばかなり相手を固めることができる。上下や左右にガードを振れる相棒がいるなら使ってみよう。

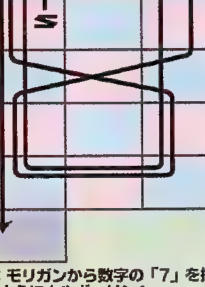
ミラクルドリル	↓↘→＋P
レインボーミサイル	↓↘→＋K
プラズマバリアー	→↓↘＋P
インフィニティーレッグ	K連打
スカイカウンタークラッシュ	→↘↓↙←＋K
ハイパーコンボ	
ビックバンレーザー	↓↘→＋PP
ギャラクシーミサイル	↓↘→＋KK
ファイナルミッション	←溜め→←→＋KK

ファイナルミッションはLv.3技です。



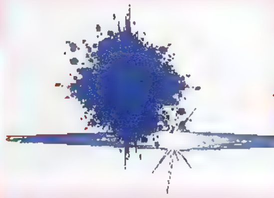
アシストのヒット確認からレーザーを当てることもできるぞ!

シャドウレディ出現コマンド



1：モリガンから数字の「7」を描くようにウルヴァリンへ。
2：ウルヴァリンから右まわりにザンギエフへ。
3：数字の「8」を描く。
4：ザンギエフから左まわりでガンビットの下まで移動する。


突進がヒットすると、


瞬獄殺のように一瞬で相手を叩きのめす。このあと拾えないのが残念!

隠しハイパーコンボ「ファイナルミッション」

ゲージを3つ消費する、いわゆるレベル3ハイパーコンボの「ファイナルミッション」。打撃判定で一定距離突進し、ヒットした相手に連撃をくらわせるという、C・アメリカのファイナルジャスティスに似た技だが、さすがレベル3、当たれば半分近くの体力を奪うことができる。

ただ、モリガンのエターナルスランバーのようにガード不能ではないし、キャンセルしてつながるわけでもない。おまけに溜め技ということもあって、決めるチャンスはかなり少ないのが実情。残念。

一応、画面暗転後の突進中は無敵だが、暗転までが遅く、突進距離も短いので、飛び道具に合わせて使うのにも無理がある。ちなみに、V・クロス中に使うことはできないぞ。

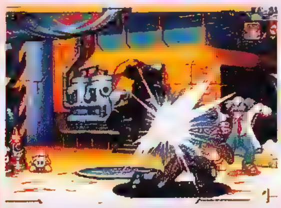
驚異の低空ダッシュを使いこなせ!

必殺技には恵まれていないものの「低空ダッシュが可能」という大きな利点がある。これがシャドウレディ最大のウリといってもいいだろう。

春麗がジャンプ頂点付近の高度以下では空中ダッシュできないのに対し、シャドウレディはどんな低空でも空中ダッシュが可能なのだ。空中ダッシュ中の攻撃は当然中段。はっきり言ってこの中段攻撃を見切れるヤツはいない。

低空ダッシュや旋円蹴を警戒して立ちガードしがちになってきたら、下小K→立ち大Kからのエリアルや下小K↓下大Pといった下段からの攻撃を多めに混ぜていく。アドバンシングを多用するような ら、下小K止めから前ダッシュや低空ダッシュに行くなど、隙の少ない小技で止めてすぐに間合いを詰める工夫も必要だ。

ただ、空中ダッシュ中はガードできないので、とにかく手を出して暴れるプレイヤーに対してはあまり多用しないこと。こういう相手には、多段ジャンプを生かした跳び込みなどで手堅くいったほうがいい。低空ダッシュは、あくまで「相手が地上でガードしているときに有効」だということを忘れずに。


超低空ダッシュから繰り出される中段攻撃を見切れるヤツはいない。

ゲージはV・クロスが相棒にまわそう

ハイパーコンボに頼らないキャラなので、ゲージはパートナーに使わせるかV・クロスに使うことをオススメする。

旋円蹴、鶴脚落（前斜め下大K）、低空ダッシュ、といった中段攻撃があるので、V・クロスをガードして耐えきろうとしている相手を崩しやすいからだ。レインボーミサイルで固めている間にパートナーが崩しにいってもいい。

ちょっとした工夫とパートナー次第ですごい連携がどんどん見つけられるはず。


レインボーミサイルの堅さや優れた中段攻撃がある!どんどんV・クロス使っていこう!



前号で使用コマンドが発表になり、現時点ではかなり人気があるリリス風モリガンだが、本家モリガンとの違いを理解して動かしている人はまだ少ない。今回は2種類のモリガンの違いを説明しながら、基本的な動きをおさらいしてみよう。

本家とリリス風の違い

まず、リリス風モリガンが本家に対して優れている点は、

「空中ダッシュが出せるようになるまでの高度が低い」

という点である。具体的には、本家モリガンのダッシュがノーマルジャンプの頂点付近からでないと出せないのに対して、リリス風の場合は、ほとんど足が地面から離れると同時にダッシュすることができるという違いがある。リリス風モリガンは、この低い空中ダッシュを駆使して相手のガードを崩していく戦法が鍵なのである。

その半面、本家に対して劣っている点としては、

①エターナルスランバー（ゲージ3使用・ガード不能）が使用できない

②空中でシャドウブレイドが出せない

③ハイパーコンボが連続技として使用できない

などといった点が挙げられる。このうち、①と②については無視できる程度の差といえるが、③のハイパーコンボについてはかなり痛い。本家モリガンで重宝する、ヒット確認可能の連続技、小→中→シルエットブレイドが使えないので、地上での攻撃力が大幅に低下してしまうのだ。


超低空からの空中ダッシュ。リリス風モリガンの持ち味だ。


リリス風は、ハイパーコンボが連続技にならないのが痛い。

基本的な立ち回り方

本家モリガン・リリス風モリガンともに、通常時の立ち回りに大きな違いはない。基本的にはチェーンからのソウルフィストで相手を押さえ込み、空中ダッシュで選択をかけるのが今のところ最善の戦法のようだ。

それではこの戦法を、段階を追って説明していこう。

ステップ1 チェーンソウルフィスト

モリガン最大の狙いは、空中ダッシュからの多彩な選択で、相手のガードを崩すことにあるが、とにかく相手が暴れまわるこのゲームでは、相手を地上に押さえつけておくのは容易なことではない。

そこで、まずはおもむろに相手方向にダッシュし、**小キック・中キック・ソウルフィスト**という連携を繰り出してみよう。ここで相手は、アドバンシングガードをしてくるかもしれないが、さして気にする必要はない。根気強くこの連携を繰り返そう。

また、相手によってはキャンセルソウルフィストに跳び込んでくるかもしれないが、よほどジャンプの速いキャラでなければ、ソウルフィストの隙に反撃を入れられるようなことはないので、シャドウブレイドで落とすか、ジャンプ攻撃をアドバンシングガードしてやろう。


とにかく小→中・ソウルフィスト。しつこく繰り返す！

ステップ2 横方向ダッシュで撹乱する

小→中→ソウルフィストを何度も繰り返していると、相手も何とかこの連携をとめてやろうと、比較的リーチの長い通常技でモリガンのダッシュを潰そうとしてくる。そうなったら、いよいよ空中ダッシュの出番だ。

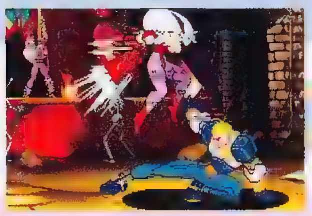
効果的な空中ダッシュの使い方としては、

①相手方向にダッシュ

②相手が技を出したくなる直前にバックジャンプ

③横方向に空中ダッシュ

というような手順を踏むのがいいだろう。また、②のバックジャンプは、本家モリガンはなるべくハイジャンプを使って早めに高度を確保し、リリス風モリガンは超低空ダッシュを生かすためにノーマルジャンプというように、それぞれの空中ダッシュの高さに合わせたジャンプをしよう。


相手の足払いをかわし、バックジャンプからの空中ダッシュ。

応用 ガードを揺さぶる

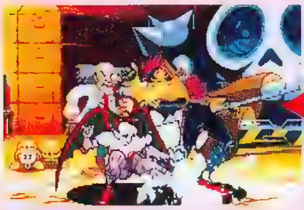
横方向の空中ダッシュを使った動きは、本家モリガンとリリス風にさほど差はないものの、ガード方向の上下を揺さぶる「下方向ダッシュ」になると、リリス風モリガンの超低空ダッシュが威力を発揮するようになる。

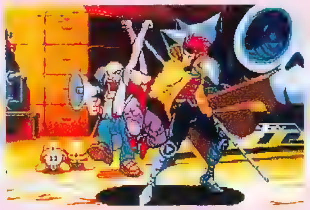
下方向ダッシュを使った2択攻撃は単純だが効果的で、

●下方向ダッシュの最も低い位置で大攻撃を空振り、着地して下段攻撃

●下方向ダッシュの最も低い位置で小攻撃

の2種類でほぼ完全な2択となる。ただしこの選択は、下方向ダッシュの下降中が無防備になってしまうので、相手の起き上がりや、パートナーの交代時など、相手の動きを拘束できるところで使っていかないと効果は薄い。

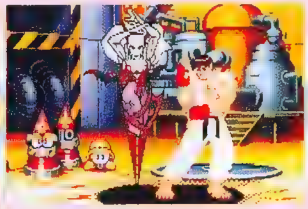

いきなり下段攻撃！


下方向空中ダッシュからの大パンチをスカし…、

スカし技としてのシェルピアス

下方向ダッシュを使った2択攻撃も有効だが、時にはシェルピアスを使って、相手の下段を強襲してみるのも一興。

この技の使いどころは、壁際でエリアルをきめた後。エリアルの後は、移動起き上がりができないことを利用して、ダウンしている相手の目の前で垂直ジャンプし、相手の起き上がりにいきなりシェルピアスを出してみよう。相手は**驚いて立ちガードしていることが多い**ので、そこに再び下段攻撃からエリアルを叩き込む。また、ベクタードレインで投げたりするのも有効だ。


相手の起き上がりにシェルピアス。立ちガードする相手に下段を。

最後に

今回は、モリガンをうまく使いこなせない人のために、復習の意味合いを強くした内容にしてみたが、いかがだろうか。モリガンは、空中ダッシュを使いこなせば非常に面白いキャラなので、自由自在に動かせるように練習しよう。



HSベノムってどんなキャラ?

まずは、ノーマルベノム(以下Nベノム）とハイスピードベノム（以下HSベノム）との違いをみていこう。

●6ボタンチェーンを装備!

Nベノムが P↓K方向への2ボタンチェーンであるのに対し、HSベノムは小P↓小K↓中P↓中K↓大P↓大Kとつながる6ボタンチェーンとなっている。このおかげで、Nベノムにはできない「ダッシュで接近して小技を入れ、エリアルスタート技へつなぐ」という攻めができる。もちろん、ジャンプ中のチェーンも同様の6ボタンチェーンだ。

●ダッシュしまくり!

HSベノムは、普通に「歩き」のレバー入力をするだけでダッシュしてくれる。ダッシュの移動スピードそのものもなかなか速いし、レバーを2回入力するという操作の負担がないので、滑らかに素早く動きまわることが簡単にできる。地上での素早い動きは、HSベノムの大きな武器となってくれる。

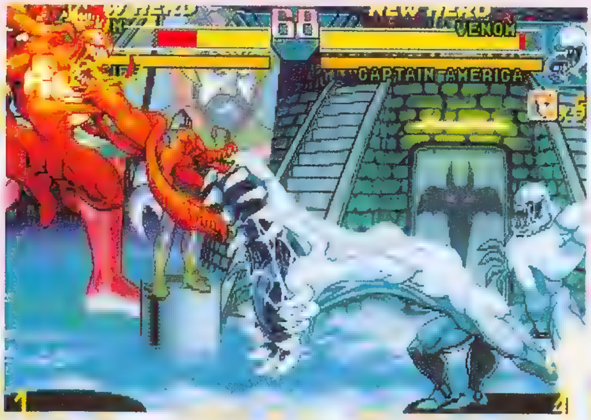
●ベノムファングがない〜!

必殺技はかなりNベノムと異なっている。

ベノムクラッシュは、Nベノムの立ち大Pの必殺技版といったところ。画面端〜端まで届くリーチとなかなかダメージが高い点が魅力。しかし、スキも大きいため、出したときに跳びこまれているとアウト。実は削りダメージもない。とりあえずは、チェーンからキャンセルで出していくのが無難な使いかただろう。

ベノムチャージは空中専用必殺技。Nベノムのジャンプ大Pの必殺技版のような技だ。

ベノムストームは、Nベノムのベノムラッシュとよく似た必殺技。ベノムラッシュと違い大で出してもリーチは伸びない。ボタン連打でヒット数が上がるぞ。


ベノムクラッシュ（右）とベノムチャージ（左）。コマンドは一緒。

●エリアルスタート技は?

通常技はNベノムと同じものも多いが、多少の変化はある。重要な技を見てみよう。

まず、エリアルスタート技は立ち大Pになっている。


跳び込みにはJ中Kが良さそうだ。

ジャンプ攻撃では、Nベノムのメイン跳び込み技となっているジャンプ大Pに相当する技がないのがマイナスポイントか。ジャンプ中KはNベノムと同じ技で使いやすい。メインのジャンプ攻撃として使っていけそうだ。

●耐久力が異常に低い

使ってみればすぐ分かることだが、HSベノムは異常に耐久力が低い。ちょっとダメージの大きいエリアルなら2回くらっただけで死ねる(!)し、ハイパーコンボなんてくらったら、ものによっては一撃で6〜7割（!）持っていかれることもザラにある。削られる場合も「削りでこんなに減るんすか?」ってくらい減る。ただ、投げ技に対しては普通に耐性があるようだけど…。

このゲームの基本ではあるが、特にHSベノムを使っている場合は、交代のタイミング、方法に十分注意しよう。安易なヴァリアブルアタックでHSベノムを出撃させるのは、危険このうえないぞ。

実戦での動き

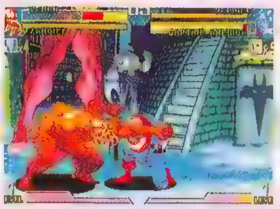
とりあえず実戦で有効かつ、やってて楽しいのは、強引にP投げをキメ、そこからエリアルや連続技を入れてダメージを与えていく攻めかただ。素早いダッシュで強引に相手にまとわりつき、小Pや中Pをカツカツとガードさせて固め、P投げを狙っていこう。特に相手を画面端に追い込んだときが狙い目だ。

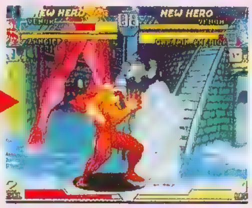
相手が背の低いキャラだと、しゃがまれて立ち小Pがスカる場合もあるので、そういう場合は立ち中Pを主に使っていくといいだろう。

P投げをキメたら、連続技を入れる

エリアルを狙う場合は、投げ↓立ち小P↓立ち大Pとつないで相手を浮かせる。

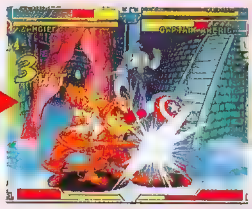
投げ↓立ち小Pのつなぎは、投げのモーションが終わったらタイミング良く目押しで立ち小Pをつなぐようにすれば、相手がふりほどこうとしていてもまずつながる。立ち小P↓立ち大Pはレバーを相手方向に入れながら（前に少し歩きながら）ボタンを押そう。こうしないと、キャラによっては立ち大Pがスカってしまう場合がある。

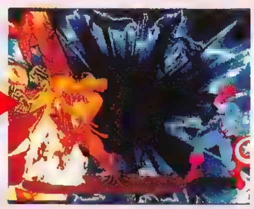

立ち小Pや立ち中Pでカツカツかためて…、


P投げを狙う。バレバレでもオッケー!


ここが重要。目押しでタイミング良く立ち小Pにつなぎ…、


立ち大Pからエリアルへ。


立ち大Kから…、


デスバイト（Vコンビネーション）も狙える。

大Pで浮かせたあとのエリアルは、普通に小P↓小K↓中P↓中K↓大Pが基本。

最後の大Pは相手を「たたきつけダウン」状態にしてくれる。この場合、相手はダウン回避できないので、さらに起き攻めを続けられるのだ。

もちろん、P投げからハイパーコンボにつなぐのもいい。P投げ↓立ち小P↓立ち大K↓（キャンセル）デスバイトorヴァリアブルコンビネーションがつながるぞ。

デスバイトを使った連続技は、自分が画面端にいる状態だと大ダメージを与えられる。チャンスがあったら是非狙ってみよう。

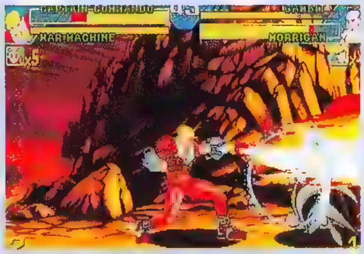
キミだけにコッソリ教えよう!
ペリー来訪にも勝る新作黒船地獄を!



キャプテンコマンドーは、どの距離でも対応できる必殺技があるため、使いやすく一見強そうに見える。

が、しかし必殺技を見るとそのどれもが使い方がややクセがあり、相手が冷静な場合手痛い反撃を受けやすいキャラなのだ。

つまり、そこそこの能力を持つ技を強引に使っていってはいけないということ。相手をよく見て使っていくのが重要だ。



こんな近距離でこの技は!!余裕で反撃を受けるので注意。

接近戦をきっちりと

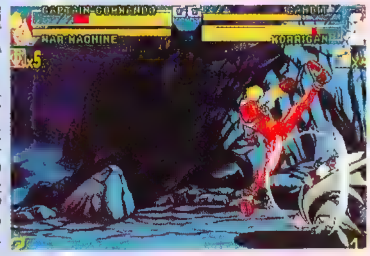
先ほども説明したとおり必殺技は使いこなせば強い。あとはチェーンコンボからの攻めをきちんとすることで死角が少なくなる。

チェーンコンボは実はかなり重要な要素だ。というのも、相手がくらったかガードしたかの確認をしてチェーンコンボを変えていくのはかなり難しく、チェーンコンボの後の必殺技を変えていくしかないからである。つまり、よく考えてチェーンコンボの順番を決めないと、ガードされた時に出す必殺技が危険にさらされるのだ。

1つ例を挙げると、有名な屈小K→立ち大Kというのがある。これはヒットすればキャプテンソードにつなげられるので多用しがちだが、ガードされたら?そう、出す必殺技が限定されるのだ。ここで出す必殺技で最も信頼できるのはコマンドーストライクの翔(以下「翔」)である。これ以外はほぼ反撃を受けると思って間違いない。

画面中央でこの連携(小K→大K→翔)は使いたい放題なのでいいのだが、画面端に相手を追い込んだ時は翔がスカってしまうので超危険、というかどの必殺技も出したくない。

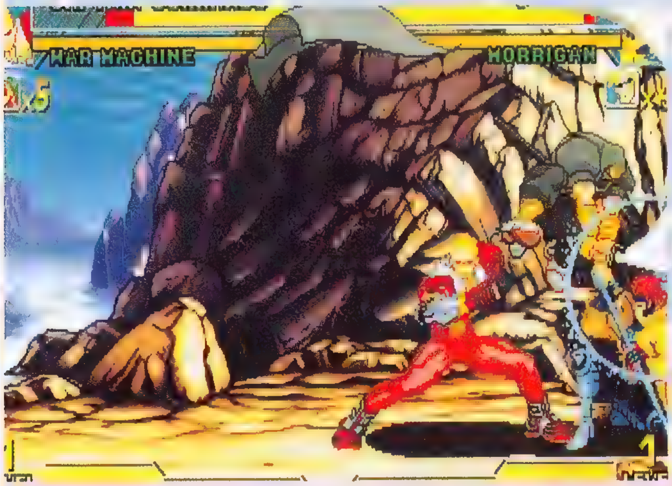
従って相手を画面端に追い込んだ時はチェーンコンボを変えていくのが理想だ。



端で小K→大Kはその後やることがなく反撃確定。

画面端の戦術

先ほどの続きを説明すると、端でキャプテンソード狙いならば、屈小K→屈中K→立ち大Kがいい。これは最後までヒットしない相手もいるが、とりあえずのところヒットしていたらキャプテンソード、ガードされていたら翔を出すことでカバーできる。中攻撃を交ぜることで自分のノックバック距離を大きくすることができるのだ。



中攻撃をチェーンに交ぜればこのとおり翔をガードさせられる。

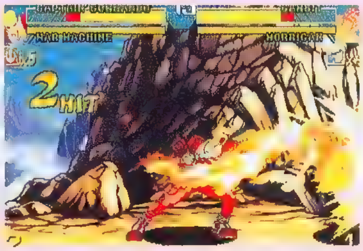
さて、次に考えたいのが翔を出した後。特に画面端での翔は、相手にガードさせやすいので、ここから再度攻めることが可能になる。

ここでの選択肢は最低3つある。

①ダッシュからチェーン
②ダッシュから投げ
③その場からチェーン

の3つだ。翔をガードさせた時に自分のアドバンテージは実はそれほどなく、本当は①で毎回攻めていきたいが、相手がもがいたりすると止められてしまうのだ。うまい相手はここを狙ってくることが多いので十分注意したい。

そこで登場するのが③だ。その場から少し歩いてリーチの長い中Kを使う。この時相手が跳びそうなら立ち中Kを、そうでないなら屈中Kを使い、両者ともチェーンコンボで立ち大Pにつなごう。立ち大Pは威力とリーチに優れるので、たいてい届く。そしてこれにキャンセルをかけて翔だ。



中K→大Pは強力!!安全圏から攻撃しよう。

①や③がガードばかりされているとさすがにこちらの動きもばれてきやすい。もし相手がガードしてると思ったらダッシュ投げを狙うといいだろう。ダッシュして一瞬レバーを下方向に入力することでダッシュを止めて、そこからすぐに投げるのだ。

ダッシュ投げは必ずK投げで行う。これには理由があり、K投げの後は端なら追い打ちがかけられるからだ。

屈小Kからのコンボ、投げからの追い打ち、この2つを駆使して勝っていこう。

投げキャラたる理由

コマンドーが投げキャラだとは誰も思うまい。その心のスキを突いてK投げを決めれば…。

●キャプテンソード

が決められるのだ!重要!!

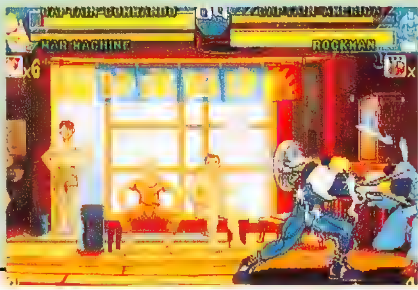
ただしこれには不確定要素がからむので注意したい。

まず1つが一部のP投げを決めると、その後K投げを決めても追い打ちは不可能となる。もう1つがキャプテンコレダーやジャンプ攻撃で1度でもK投げの後に追い打ちをかけると、それ以降のK投げからの追い打ちは不可能になってしまう事実。

つまり、K投げ→キャプテンソード以外の投げや投げからの追い打ちは絶対にしないようにすればいい。

この基本さえ守れば…と言いたいところだが、たまに謎の現象がからんで追い打ちができないことがある。一度追い打ちが不可能になるとそれ以降はほぼ不可能になるのであきらめよう。

これほど制約があっても1試合で1〜2回決めればかなり有利になるのでどんどん狙っていきたい。



「はい!!ソード確定」体力5分の2はもっていこう。

対戦攻略 リュウ

ハイパーコンボで一気に勝負



スタンダードキャラであるがゆえに、攻める手段に欠ける感があるリュウ。しかし破壊的ともいえる絶大な攻撃力を有効に使えば、常勝も夢ではない。

担当：FRS-N.O

基本戦法 ～モードチェンジ前～

隙の少ない小波動拳からダッシュで間合いを詰めたり、ジャンプ大Pで跳び込むのが攻めの基本型。モードチェンジしていないときは、垂直またはバックジャンプの下降時に空中波動拳を撃って、これをダッシュで追えば余計な跳び込みを防止できていい。

ときには空中波動拳のあと着地したらすぐ小波動拳を撃って、2発の波動拳で弾幕を張ってからのダッシュという布陣も使えば、攻め方がワンパターンにならずに済む。

接近戦ではダッシュ小K↓立ち大Pキャンセル真空波動拳を狙っていこう。ダッシュの初弾を小Kにする理由は、この技がリュウの通常技では最速で出せるから。一見良さそうに見える下小Kは、実は技の出がかなり遅い。実際の接近戦では、へたに下段を意識するより最速で出せて判定が強いものを初弾に持ってきたほうがヒットさせやすいということを覚えておこう。

ジャンプ大Pをヒットさせたあと、距離が遠いようなときもダッシュ小Kにつなげば連続技の成功率も上がるぞ。

ハイパーコンボはどれも高威力。一見して使えなさそうな真空竜巻旋風脚も、SPパートナーを駆使すれば決めやすくなる。まず相手を画面端に追いつめ、サイロックを呼ぶ。相手がしゃがみガードしたら鎖骨割り（レバー前＋中P）を出そう。すると途中からサイロックをくらうので、チェーンコンボで追撃しておく。

つぎに同じ状況を作り、このとき相手が立ちガードしていたらチャンス。下小Kを当てればサイロックをくらうので、ここに真空竜巻旋風脚が入るぞ。このときのハイパーコンボは真・昇龍拳に変えてもOKだ。



遠めの間合いでJ大Pを当てたときは、ダッシュして最速の小技である立ち小Kにつなげよう。ここから大Pキャンセル真空波動拳で大ダメージ!!

モード別性能チェック

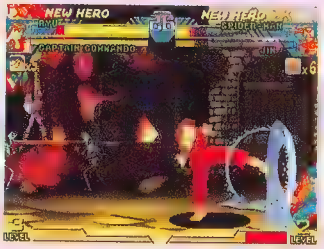
今回のリュウの面白い点は、このモードチェンジだ。ここからはモード別の解説に入ろう。

●ケンモード

なんといっても最大の利点は立ち大K（一文字蹴り）だろう。他キャラと比べてリーチ不足というのはリュウの大きな欠点のひとつだが、この技はそれをカバーしてくれる貴重な存在である。

また、波動拳が全モード中で最も使い勝手がいいのも魅力。射程があるが、かえってこれが大きなメリットとなっている。モーション自体はほかのモードと同じだが、射程があるおかげで連射しやすくなっていることに注目。空中波動拳も弾自体が豪鬼モードより大きく当てやすい。

これらを総合すると、機動力に関してはケンモードが最強と思われる。しかし、頼れるハイパーコンボが昇龍裂破しかないのは心許ない。神龍拳は「密着から下大Pキャンセル」でないと連続技にならないので、ジャンプ攻撃からダッシュチェーンでつなげようとすると空振りしやすい。

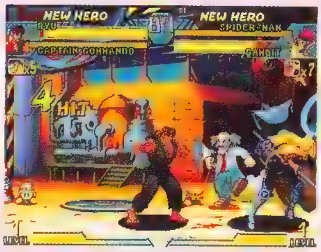


普段の攻めは申し分ないが、ハイパーコンボが昇龍裂破以外は使いにくいのが難点。

疾風迅雷脚は途中からガードされることが多いので、不安定極まりない。ただし、そのぶん全段ヒットしさえすれば、攻撃力の面では申しぶんのないパワーを秘めている。ダウン回避されなければ、疾風迅雷脚着地後に立ち小Kで拾ってさらにコンボを続行可能だ。

●豪鬼モード

基本的にリュウと同じ戦法だが、地上の相手に空中竜巻を当てるとそこから強烈な連続技が入る点が大きく違う。



立ち大Pを当ててこんなに離れてしまっても…遅め、またはノーキャンセルの滅殺豪昇龍が間に合う。

ジャンプ大Pキャンセル空中竜巻で攻めれば相手も相当嫌がるはず。ただし空中竜巻自体の当たりは弱いので、ジャンプ大Pからキャンセルで出すのが必須だ。これが地上の相手にヒットしたら、ダッシュ小K→大Pキャンセル滅殺豪波動につなげれば、大ダメージが期待できる。画面端付近で空中の相手にJ大P→空中竜巻がヒットしたら、バウンドしているところに瞬獄殺を重ねると脱出が困難なので狙ってみよう。

豪鬼モードのハイパーコンボは使えるものばかり。滅殺豪波動はコンボに削りにと気軽に使え、滅殺豪昇龍は立ち大Pから遅れてキャンセルをかけても確実に繋がる（タイミングがばっちりなら、ノーキャンセルでも連続技になるほど強制停止時間が長い）のでヒット確認も余裕だ。

天魔豪斬空の特殊な使い方としては、画面端の相手にSPパートナーのサイロックをガードさせて、昇り小Pを出せばしゃがみガードを崩せる。これで途中からサイロックに当たるので、すぐ天魔豪斬空を出せばヒットするぞ。

また、同じように画面端でサイロックをガードさせて、最速でレバー前＋中Pを当てると、しゃがみガードした相手は途中からサイロックがヒットして浮く。ここに瞬獄殺を重ねれば、ジャンプで回避できずにつかむことができるぞ。サイロックにアドバンシングガードをかけてくるようなら、サイロックを呼んですぐに相手方向にジャンプしてすぐ空中竜巻を出すといい。こうすればアドバンシングガードで押し戻されないのだ。

ただし相手がジャンプしまくるようなタイプだと、サイロックをガードさせにくい。このような時にはSPパートナーをストームにするといい。

ストームが撃つタイフーンは、発射後に少し前進する。このときの攻撃持続の後半をガードさせれば、ヒット時に相手があまり高く浮き上がらない。このように使えば、先ほどのサイロックとおなじ状態を作ることが可能だ。

こうするには、タイフーンの先端をガードさせるような位置でストームを呼ぶのがコツ。わざとタイフーンが空振りするギリギリの距離からストームを呼んで、ダッシュ投げ（→→↙→＋P）も有効。



サイロックをガードした相手がしゃがんでいれば頭蓋破殺、立っていれば下小Kで崩して…、



バウンドしたところに瞬獄殺を重ねれば、ジャンプできない。ただし跳べないだけで、回避法は存在するので注意。

豪鬼モードは強いて弱点を挙げれば、このモード中は防御力が低下してしまうところだろう。これを許せれば、豪鬼モードはかなり使える。

現時点でのモードチェンジの結論は、「普段の強力な攻め」をとるか「面白い攻め」をとるかの2択となっている。どちらにしても裂破系が強いので、「リュウ→ケンモード」か「リュウ→豪鬼モード」の流れで闘うのがいいだろう。



スパイダーマンの攻撃は、エリアルからエリアルを狙っていくのが特徴。うまく相手の行動の裏をかいていけるようになるのが第一段階だ。

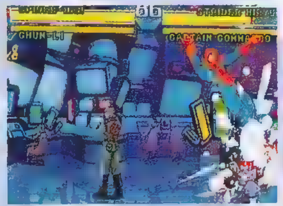
とりあえず準備はこんなもの

地上戦は、エリアルからの攻めを狙いやすい下小Kを軸におく。チェーンも下小K↓下中K↓立ち大Kというエリアル狙いで問題ない。

チェーンをガードされたら攻めを続けるために、小ウェブボールにキャンセルさせていくか、様子を見る。小ウェブボールは地上で手を出そうとした相手の動きを止められる。しかしこれだけだと跳び込みに対して弱くなるため、中ウェブスルーを混ぜたり、スパイダースティングを合わせるように待つといった行動も併せて使っていくといい。下中K↓「友達」で固めにいくのも有効な手段だ。

跳び込みから攻める場合は、ジャンプでかち合ったときに投げられるよう大Pを使うか、小Pからのチェーンを使い手数で押そう。地上の相手に跳び込むなら大K。また、多段を狙う小P↓小K↓中Pも必要。どちらにしてもヒットさせた後は間合いを良く見る必要があるだろう。

ジャンプ攻撃がガードされたときは、下小Kで止めて再びジャンプしたり、下小Kからダッシュ下小Kなどで押していく。スパイダーマンには空中ダッシュもあるので、逃げジャンプ↓空中ダッシュ大Kで強襲なんてこともできる。相手が地上にいてくれるなら有効な戦法だ。


攻撃を出せば下降するのでエリアルまで持っていける。


相手が地上にいるなら空中ダッシュも有効な手段。

ジャンプ攻撃がヒットした場合は間合いに応じて行動を変えていく。近距離なら下小Kからのエリアル狙い。少し離れていて下小Kの後の下中Kがすかりそうなときには下中P↓下大P↓ウェブボールに変更していこう。

ウェブボール	↓↘→+P
スパイダースティング	→↓↘+P
ウェブスイング	↓↙←+P
ウェブスロー	↘↓↙←+→P
ハイパーコンボ	
マシキマムスパイダー	→↓↘+PP
クローラーアサルト	→↓↘+KK
アルティメットウェブスロー	↓↙←+PP

エリアルで攻め倒せ

下小Kが近距離でヒットしたら余計なことは考えずまっすぐエリアル狙い。

ループを狙うなら、小P↓小K↓中P↓中Kで止め、相手を叩きつけないようにするのがコツ。ここから小ウェブボールにキャンセルをかけることで、相手をまゆのまま落下させ、しかも自分は後から着地できる状況になる。

レバーを相手方向に入れたまま落下するここが第一段階の攻め。ジャンプ大Kとすかし下中Kの2択をしかけていこう。ジャンプ大Kがヒットした場合は間合い的に再びエリアルは難しいが、端に追い込んだ時にはジャンプ大K↓下中K↓大Kで再び跳ぶことができる。すかし下中Kがヒットした場合も、2本目のエリアルでダメージを稼ごう。

うまくいけば第一段階の攻めだけで葬り去ることもできるが、実際小ウェブボールは回復が簡単にできるので地上で暴れられる可能性が高い。ここで第二段階の攻めが始まる。第二段階の攻めは、暴れた技が適当に出されたものやダッシュによる回避と読んだなら、ジャンプ大K。この場合は力でねじ伏せるといった感じなので当たればOK。ジャンプ大Kがすかったときはダッシュなので下小Kから攻めれば勝手にめくりしゃがみガードとかになって決まってくれることも多い。

次に、対空系の技でジャンプ大Kを潰しにくる相手に有効なのが、小ウェブボールから落下するところで再び小ウェブボールを打つというもの。これで地上戦に戻るわけだが、せっかくループできる攻めがあるのに地上戦に戻るのはしゃく。そこで、相手がスパイダーマンとの戦闘に慣れており、対空を出してくると読める場合には空中でマキシマムスパイダーを出してしまおう。相手の対空にばっちりヒットするので再びおとなしくさせることができるぞ。これで第一段階の攻めへ戻りループをしかけていこう。

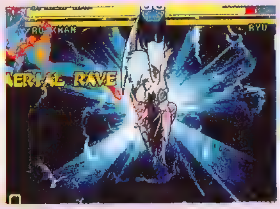

すかししゃがみ中Kで2本目のエリアルを狙う。


レバーを入れておき、ジャンプ大Kで空襲をしかけるか、


小ウェブを使うと後から着地できるようになるので◎。

正義のしゃがみ大Pは低くて有名!!

姿勢が低いことで有名なスパイダーマンだが、さらに姿勢が低くなる技がある。それが下大P。その強さは地味ながらもリーチは長く、間合いによるもののコマンドーの下中K・コマンドストライク（翔）の間を割り込んだりすることもできるほど。また、相手と重なったときにはしゃがんでいながら、投げに化けるのも強さの秘訣なのだ。


対空を読んだならこれが理想形。ダメージは一流だ。


緊急の割り込みで使用した場合は、投げに化けることもある。


間合いが近ければ翔を避けつつヒットさせられる。

ちょっと報告
あのクローラーアサルトがつながるんです

今まで連続技には組み込まれることがなかった（大ウェブはおいといて）スパイダーマンのハイパーコンボ。しかし、今回は密着のしゃがみ大Pと立ち大Kからめでたく連続技になるのだった。

交代をガードしたときや反撃できる必殺技をガードしたときのために、心の片隅にしまっておいてくれ。頼んだぜ。


狙うなら大Kのほうがいい。死ぬまでに1度は決めてくれ。


連続技にはなるが、キャンセルは最速が義務。



S T O R Y

西暦2520年　7月14日　10：35

地球連邦軍所属、宇宙巡洋艦テトラ。
乗組員は艦長、テストパイロット３名とオペレーターのロボノイド１体のみ。
宇宙巡洋艦テトラは、最新型戦闘機レイディアントシルバーガンのテスト任務についていた。

西暦2520年　7月14日　20：45

地球連邦軍科学研究施設では、紀元前の地層から発掘された謎の物体の調査が進められていた。発掘された謎の物体のうち１つは、石のような物体。数千年以上も地中深く埋もれていたはずのその物体は、構成素材すら分析不可能、風化の跡どころかキズ１つないのであった。
石のような物体以上に不可思議なのは、同時に発掘されたロボノイドである。有史以前の地層になぜ2520年現在に生産、使用されているものとまったく同じものが埋まっていたのか…？

発掘されたロボノイドの記憶データが解析され、謎が解けたその瞬間、石の様な物体は閃光を放った。

そしてこの日、世界は消滅した。巡洋艦テトラの乗組員４名と、１体のロボノイドを残して…。

ゲーム内容と同様にクセが強く、魅力的なストーリー、ステージ設定を紹介。今からエンディングが楽しみだ。

RADIANT SILVERGUN

レイディアントシルバーガン™

※画面写真は開発中のものです。

担当：RED

ストーリーにも要注意！

発売を約1カ月後に控えたレイディアントシルバーガン。このゲーム、シューティングとしての面白さはもちろん間違いないものがあるが、ストーリーや各面の設定もかなり凝っていて興味や疑問がつきない。今回はシルバーガンをより楽しむための予備知識として、ストーリーや各面の設定も交えつつ前半のステージを紹介していこう。

1面がステージ3？

まずは、下のステージ分岐図を見てほしい。いきなりステージ3からスタートし、ステージ2とステージ4に分岐している。これはどういうことかというと、我々プレイヤーがこのゲームに参加するのは、この物語のステージ3とされる時点、西暦2521年7月13日11時、地球壊滅一年後からなのである。

ステージ3からはステージ2とステージ4へ分岐している。ステージ4へ進む場合はいいとして、ステージ3から2へ進むってどういうことなのだろうか？実はこのステージ2というのは、西暦2520年（ステージ3の一年前）の地球壊滅の日の回想シーンという設定になっているのだ。

つまり、このゲームにおけるステージナンバーというのは、我々プレイヤーがそのステージをプレイする順番を表す数字ではなく、あくまでストーリー上で起きた事象の順番を示しているだけなのである。

ではステージ1は？という疑問が出てくるわけだが…。なんとステージ1に相当するのは、紀元前のエピソードらしい。う〜む…。

こんな感じで、凝ったゲームシステム同様、ストーリーやゲームの展開も一癖あるものになっている。いきなり人類（ほぼ）滅亡から始まるややダークなストーリーは、どのような結末を迎えるのだろうか…。

ストーリーの鍵となる



謎の物体

これが紀元前の地層から発掘され、人類に破滅をもたらした謎の物体。構成素材等、すべてが分析不能。ゲーム中にも何度かその姿を現すが…。

ステージの流れ

ステージ3
西暦2521年
地球壊滅から
1年後

→ **ステージ2**
西暦2520年
地球壊滅の日の
回想シーン
※弾よけが主となるステージ
高速スクロール面もあり。
→ ？

→ **ステージ4**
ステージ3より
戦闘継続中
※複雑な地形や
障害物が多いステージ。
→ ？

そろそろ見せてやろう！
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

STAGE 3 帰還 RETURN

西暦2521年 7月13日 11：00

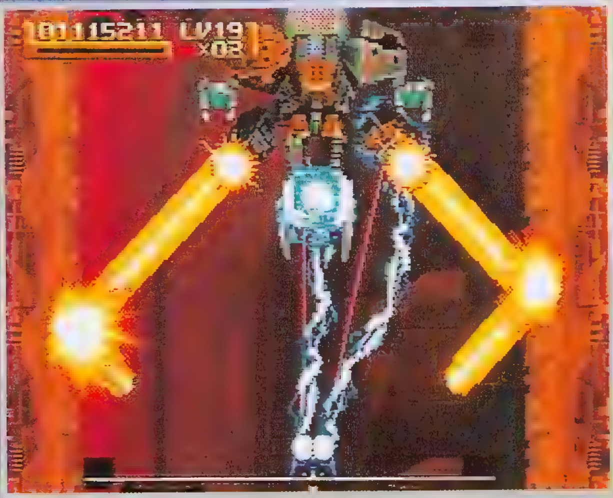
世界の破滅から１年、衛星軌道から様子を窺っていた宇宙巡洋艦テトラは再び地上を目指していた。この１年間で、食料やエネルギーが底をついたためである。

前ページで説明したように、このゲームはステージ3からスタートする。

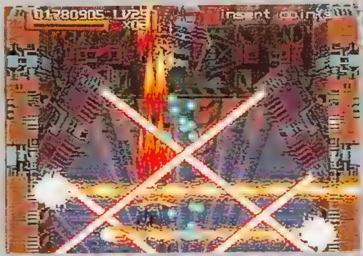
ステージ内容は、険しい地形あり、凝ったボス戦ありといきなりインパクトのあるシーンの連続だ。

このゲームはボスクラスの敵が多く登場するのが特徴となっている。ステージ3にも5体ものボスクラスの敵が登場する。

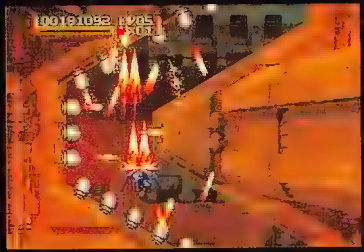
左の写真は3体めのボス。多彩な攻撃パターンでプレイヤーを苦しめる。



このボスはとにかく攻撃方法が多彩。自機は敵をサーチするホーミングプラズマで攻撃中。



せっ狭い！けどこんなのこのゲームでは普通？



STAGE 2 回想 REMINISCENCE

西暦2520年 7月14日 21：00

地球連邦軍科学研究施設で、爆発事故が発生。同時に地球連邦軍中央司令部に正体不明の飛行物体が多数飛来。

レイディアントシルバーガンのテスト任務中だった宇宙巡洋艦テトラは援護に向かう。

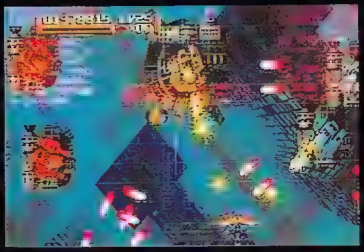
ステージ3クリア後に分岐があり、ステージ2もしくはステージ4へ進むことになる。

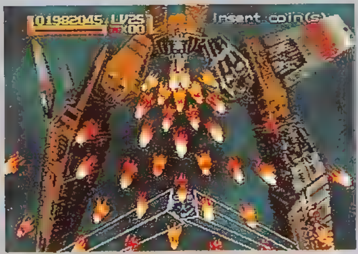
ステージ2は2520年における人類破滅の日の回想シーンという設定。ステージ内容は、空中戦における弾避けが主体となる。凶悪な攻撃をしてくるボスも連チャンで登場。

2つめもステージにしては、インパクトの強い個性的なボスのオンパレードとなっている。

右下の大きな写真のボスとは、高速スクロールする狭い地形の中で戦うことになる。

地形を避けるだけでもつらい状況に、さらにボスの厳しい攻撃が加わる。







この写真から、このボスがどんな攻撃をしてくるか想像できるだろうか？



高速スクロールする狭い地形の中、ボスとの壮絶なドッグファイトが展開される。状況によっては、ボスに背後を取られることも…。

STAGE 4 EVASION 回避

西暦2521年 7月13日 14：00

戦闘の途中、友軍の宇宙巡洋艦ペンタを発見。しかし、それは味方の生き残りではなかった。中からワイヤーに繋がれたシルバーガンが現れる…。

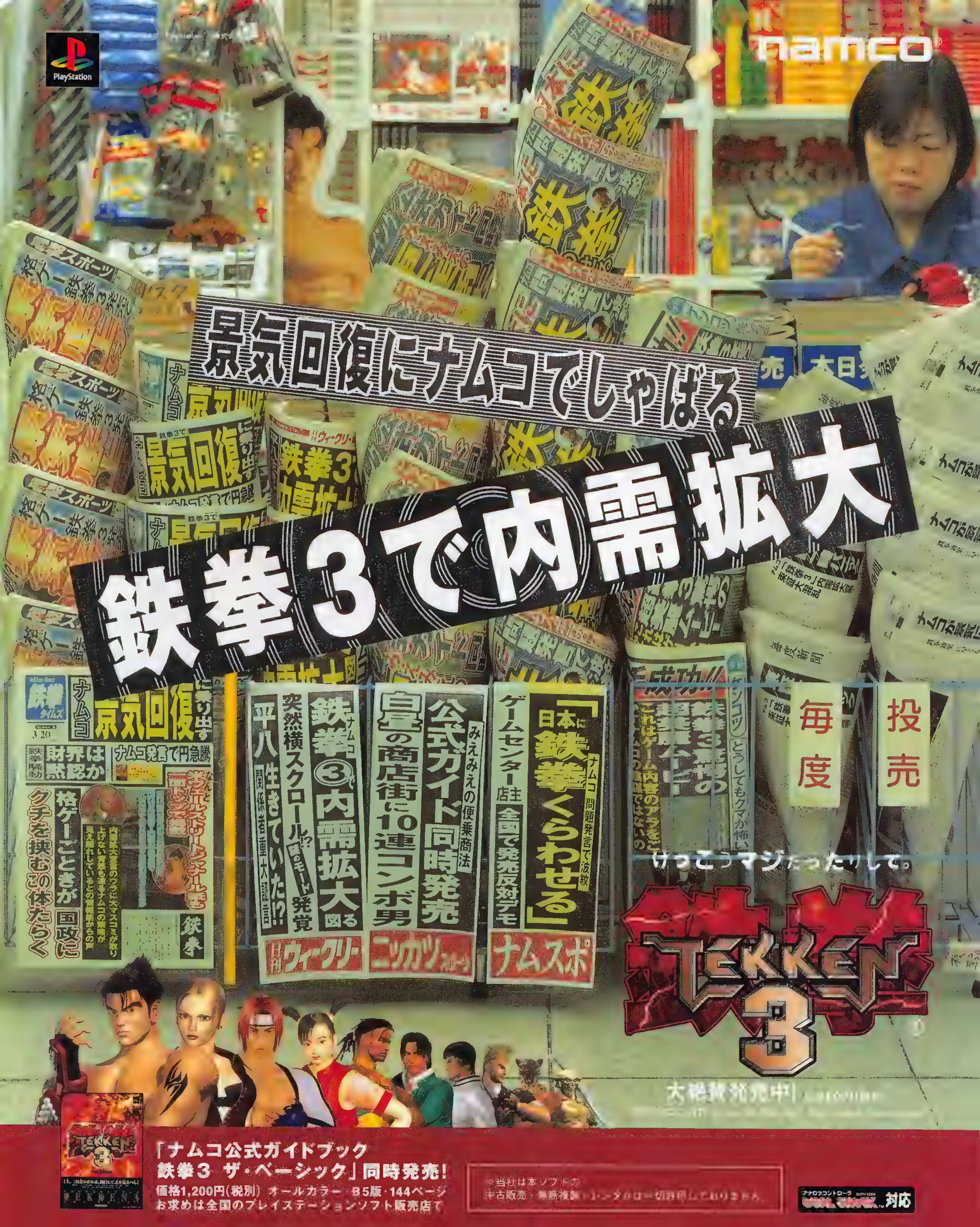
ストーリー的には、ステージ3からそのまま つながっているステージ4。現時点ではステージの内容について詳しくは分からないことが多いが、複雑で狭い地形や、それに付随するトラップが多いステージのようだ。



ステージ4は、地形&トラップ面になるようだ。待て続報！

さて、次回からはいよいよ攻略に突入。まずは自機の装備、操作方法、武器のレベルアップなど、プレイするうえで最も重要なシステムについて解説するぞ。発売前の予習はこれでバッチリだ！

次号予告 5月15日号（4月15日発売号） ショット、スコア、レベルアップなどゲームシステムを詳しく解説！


PlayStation
namco
景気回復にナムコでしゃばる
鉄拳3で内需拡大
日本に鉄拳くらわせる
ナムコ 問題発言で波紋
ゲームセンター店主 全国で発売反対デモ
公式ガイド同時発売
みえみえの便乗商法
皇居の商店街に10連コンボ男
鉄拳3で内需拡大図る
ナムコ
突然横スクロール!? 謎のモード発覚
平八 生きていた!? 関係者重大証言
景気回復に乗り出す
ナムコ
財界は黙認か
ナムコ発言で円急騰
格ゲーごときが国政にクチを挟むこの体たらく
ウィークリー
ニッカツ
ナムスポ
毎度
投売
けっこうマジだったりして。
TEKKEN 3
大絶賛発売中
「ナムコ公式ガイドブック
鉄拳3 ザ・ベーシック」同時発売!
価格1,200円(税別) オールカラー B5版・144ページ
お求めは全国のプレイステーションソフト販売店で
※当社は本ソフトの
中古販売・無断複製・レンタルは一切許可しておりません。
アナログコントローラ SCPH-1200 DUAL SHOCK 対応

CONTENTS

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.221
4/30 April 1998

そろそろ見せてやろう!

シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!

キミだけにコッソリ教えよう！

ペリー来訪にも勝る新作黒船地獄を!

NEW GAME初弾

ビデオゲームアップデイツ

COMIC

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

ようやく暖かくて過ごしやすい季節になってきましたね。全国的に桜が咲いたりといい感じです。
4月はいろいろ新しくなる時期。もちろんゲームのほうも新作の発売が続きます。リアルバウト、バーチャロン、バイパーズ、スタグラ、レイディアント…。ゲームライフも大きく変わりそうですね。
ちなみに4月5日はマルゲ屋荻窪店で速攻生徒会本大会を行います。見に来てね。

今号のむーちゃん
（東京都 たかのあつのり君）



☆変われば変わるものよのぅ。

掲載広告ご案内

感涙の最終回！

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK

いよいよ今回で最終回を迎えたセカンドインパクト。最後はいままで誌面で紹介しきれなかった連続技を特集していこう！

担当：セカンドチーム

リュウ

通常技・必殺技ともに単発系の技が多く、連続技とは無縁と思われていたリュウにも、実はスゴい連続技が眠っていた。3つ紹介しよう。（J：ジャンプ、立：立ち状態、屈：しゃがみ状態の略）

①画面端限定

J大P→立小P→キャンセルEX真空竜巻→真空波動拳

画面端の相手に対しては、真空竜巻のあとに真空波動拳が入るのがスゴい。威力もそこそこあり、実戦でも狙うチャンスはかなりあるだろう。

②対ヒューゴー・画面端限定

J大P→立大P→中・昇龍拳→キャンセル真空波動拳→真空波動拳→昇り中K

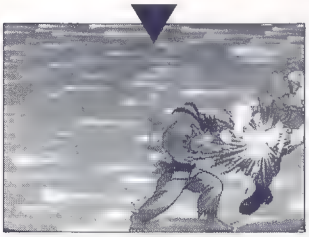
①の連続技をさらに発展させると、ヒューゴー限定だが、真空波動拳が2回入ってしまう。2回目の真空波動拳を撃つタイミングが難しいが、きっちり入れればその後昇り蹴りまで確定する。一度は試してみたい連続技。

③対ヒューゴー・画面端限定

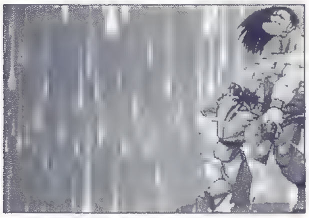
K投げ→真・昇龍拳

またもやヒューゴー限定だが、キック投げで投げた後ダッシュで近付き、寝ているヒューゴーをむりやり真・昇龍拳で拾うことが可能だ。投げた後、最速タイミングでダッシュしないと、真昇龍拳を空振りしてしまうが、どうやらクイックスタンディングをとっても回避不可能のようなので、訓練すれば実戦レベルでの使用にも耐えうるだろう。


画面端で真空竜巻から…、


真空波動拳がつながる。


何と、キック投げで寝ているヒューゴーに、


真・昇龍拳が全段ヒット！

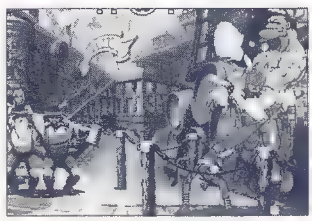
エレナ

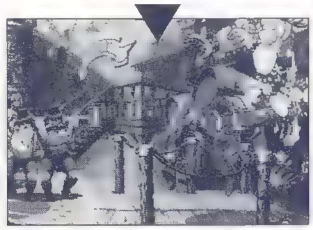
2ndインパクトになって、スピンサイズという連続技御用達の必殺技がついたエレナだが、意外に連続技には発展がなかった感もある。しかし、そんなエレナにも、何とすべてのEX必殺技が入ってしまう連続技が発見された。

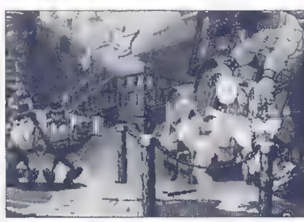
●対ヒューゴー・画面端でしゃがみ限定

EXマレットスマッシュ→立中パンチ（1発目キャンセル）→EXスピンサイズ→EXライノホーン→EXスクラッチホイール

EX必殺技メドレーとでも言うべきこの連続技のポイントは、EXスピンサイズを最後まで出さず、途中で切ってEXライノホーンで拾い直す点。通常のキャラに対しては1ヒットしかしないが、ヒューゴーに対してやや遅目に出すことによって、うまくいけば2ヒットし、その後さらにEXスクラッチホイールにつなげる。実戦的には、最後のスクラッチホイールをスピニングビートにしてみるといいだろう。


EXスピンサイズを途中で切って…、


やや遅めにEXライノホーン。2ヒットする。


さらに、EXスクラッチホイールまでが空中でつながる。

ネクロ

前作の時代から、連続技よりも単発の打撃技のほうを丁寧に積み重ねていくタイプのキャラだったネクロ。しかし、セカンドになり、ドリルの角度に緩急がつけられるようになってから、ある程度連携から連続技を狙っていく機会が増えたため、威力の高い連続技が求められていた。

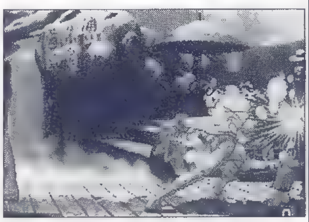
今回紹介するのは、条件限定ながら、かなりの威力（4割強）がある連続技である。

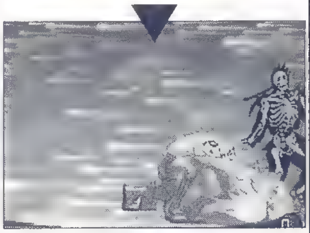
●画面端近く限定

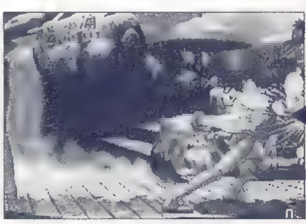
立小K→立中P（TC）→中トルネードフック→キャンセルエレクトリックスネーク→小トルネードフック×数回

この連続技は、スタート時に画面端に相手を追い詰めていなくても、中トルネードフックがヒットした時点で画面端に追い詰めれば全段ヒットするため、ブロッキング後など、狙っていく機会は多い。

また、エレクトリックスネーク後の小スネークファングは、たいがい3〜4回程度で落としてしまうが、5回までは連続ヒットするようだ。


中のトルネードフックをスーパーキャンセル。


エレクトリックスネークをヒットさせた後で、


小のトルネードフック×数回がヒット。ネクロの貴重なダメージ源だ。

ユン

セカンドになって、新スーパーアーツ・揚炮の追加により、ゲーム序盤戦から連続技が非常に豊富だったユン。ここでは、揚炮連続技の決定版を紹介しよう。

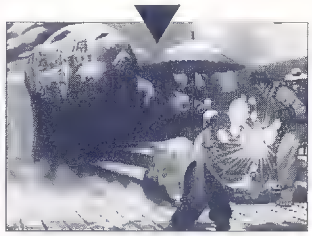
●画面端限定

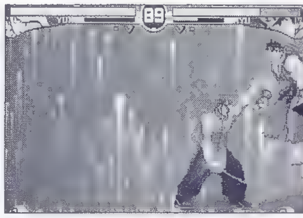
J大K→立中K→ハイジャンプキャンセル虎撲子→キャンセル揚炮→中鉄山靠→立大K

ハイジャンプキャンセルとは、立ち中キックをハイジャンプによってキャンセルし、まだ空中に飛び出さないうちに必殺技を出す行動で、この場合、↓↙←↖+パンチというコマンドでキャンセルして虎撲子が出せる。

この連続技の恐ろしいところは、威力もさることながら、豪鬼ならこの連続技だけでスタンさせられるスタン値の高さ。条件も厳しくないので、実戦で狙っていく価値はある連続技といえる。実戦では、入れにくい中鉄山靠を小に変えれば、難度も大幅に低くなるので、こちらに変えてチャレンジしてみよう。


立ち中キックをハイジャンプキャンセルして…、


虎撲子。さらにキャンセルして、


揚炮につなぐ。スタン値がすごい。

ヤン

新スーパーアーツの星影円舞が、思ったほど伸びなかったため、連続技に恵まれなかったヤン。ここでは2種類の連続技を紹介しよう。

①（制限なし）

J大P→屈中P×2→雷震魔破拳

通常、雷震魔破拳は、オフェンシブにTCから狙っていくが、ディフェンシブにしゃがみ中パンチ×2から狙っていくのもよい。連続ヒットにキャンセルを必要としないので、容易にヒット確認できるのが強みだ。

②ヒューゴー限定

J中K→雷撃蹴（TC）→屈中K→星影円舞→（立小P→キャンセル小蟷螂斬→J中K→雷撃蹴）×3→立小K→キャンセル大穿弓腿→立中K→ハイジャンプキャンセル雷撃蹴

使い道の少ない星影円舞だが、ヒューゴーに対しては星影円舞中にジャンプ中キック→雷撃蹴のTCが入るので、かろうじて使っていける。


星影円舞中、小蟷螂斬から、


昇り中キック↓雷撃蹴のターゲットが入る。


さらに、着地して再び小パンチで1サイクル。

アレックス

セカンドになって、前作ではつながらなかった小フラッシュチョップ→ブーメランレイドの連続技が可能になったりして、やや連続技キャラとしての株を上げたアレックス。今回紹介するのは、何とスタンガンを使った連続技だ。

●初弾空中ヒット限定

スラッシュエルボー→キャンセルスタンガン

通常スタンガンは、やられポーズをとっている相手に対して重ねても、つかむことはできないが、ヒット後にやられ判定の残るエルボー後にのみつかむことが可能。スタンした相手に、思いのままの連続技を叩き込むのだ。

また、アレックスには、空中の相手に対して相打ちをとることによって成立する連続技も多数確認されている。こちらのほうも探してみよう。


衝撃の事実。何とスラッシュエルボーをキャンセルすると、


スタンガンが連続技に！

ダッドリー

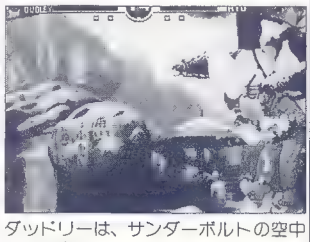
前作に比べ、ダッキングアッパーの弱体化などの理由から連続技が減少してしまったダッドリー。今回は、マイナーな連続技を紹介してみよう。

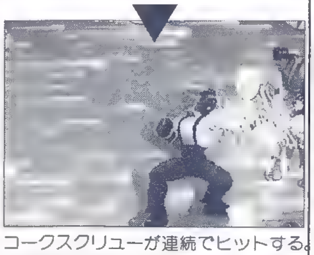
●初弾空中ヒット限定

サンダーボルト→コークスクリューブロー

最後のケズリ以外には使い道のないサンダーボルトだが、もしも空中ヒットすればその後コークスクリューが追い打ちとして入る。しかし、入ったところでダメージも低く、あまり意味のない連続技かも。

また、多くの人から質問のあった、EXマシンガン→小マシンガン×数回の連続技は、実際には永久コンボにはならず、マシンガン5回目にしてヒット表示が確定してしまう。


ダッドリーは、サンダーボルトの空中ヒット後、


コークスクリューが連続でヒットする。威力は低い。

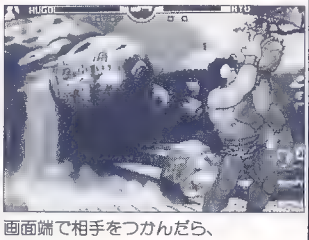
ヒューゴー

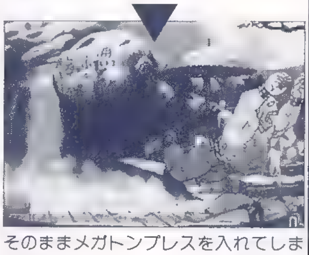
遅すぎる移動速度と、切れのない通常技から、セカンドの発売当初は連続技とは無縁と思われていたヒューゴーだが、ハンマーマウンテンの連続技などから意外にも連続技の多彩なキャラとなった。今回は、あまりにも有名なあの連続技はさておき、投げからの連続技を紹介しよう。

●画面端限定

中パンチ投げ→メガトンプレス

中パンチ投げは、ボタンの連打回数や相手の抵抗具合によって、つかむ回数が変わってしまうので安定しない上に、離した直後のメガトンプレスのタイミングが難しい。また、投げ後には、メガトンプレス意外にも、いくつかの技で追い打ちできることが確認されているので、こちらのほうを探してみるのもいいだろう。


画面端で相手をつかんだら、


そのままメガトンプレスを入れてしまおう。

ユリアン

ユリアンは、イージスリフレクターを使った連続技を2つほど紹介しよう。

①制限なし

小イージスリフレクター→相手とリフレクターを跳び越す→中P×6

相手と自分の間にリフレクターを設置し、相手もろとも跳び越して、リフレクター・相手・ユリアンという位置関係をつくった後、中パンチとリフレクターでキャッチボールをするというもの。


まず、小リフレクターを置く。

②画面端限定

A（J大P→屈大P→1発目キャンセル中チャリオットタックル→キャンセル小イージスリフレクター）→立中P→A→立中P→J大P→屈大P→屈大P→EXバイオレンスヘッドバット→小チャリオットタックル

長い連続技だが、リフレクターをヒットさせた後、若干前進して立ち中パンチを入れるところが難しいだけで、後は問題ない。2回リフレクターを当てた後、ぎりぎりEX必殺技を出せるのがミソだ。


鏡と相手を一緒に跳び越してしまおう。


あとは中パンチでモチつき状態。

オロ

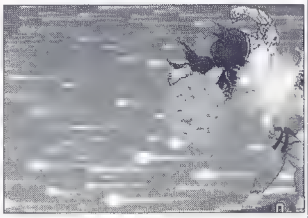
夜行魂の空中ヒット条件が厳しくなり、パワーダウン著しいオロだが、新しい連続技も発見されている。

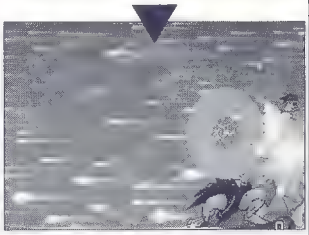
●相手画面端・かつ自分も画面端限定

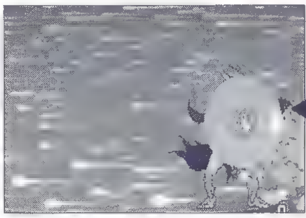
小夜行魂→ハイジャンプ大K→屈大P→キャンセル小夜行魂→立中P（1発目）→キャンセル大日輪掌→小日輪掌→立中P（1発目）→キャンセル大日輪掌→EX鬼ヤンマ

かなり複雑なので説明しよう。まず画面端から小夜行魂を撃ち、それを追い越してハイジャンプ大K。着地後の屈大P→夜行魂は通常、連続技にならないが、先に撃っておいた夜行魂が追いついて相手ののけぞり時間を確保する。そして2発目の夜行魂がヒット中に、立ち中パンチの1発目で浮かし、何と空中で日輪掌が2連発でヒットする。ちなみに、ヒューゴー以外にはかなり難しいようだ。

この連続技が全段ヒットするようなことは、実戦ではまずありえないが、パートで見れば使える部分もあるので、各自研究してみよう。

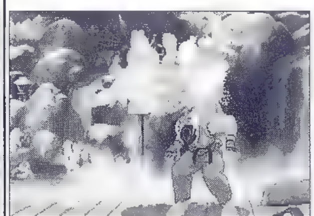

小の夜行魂を置いたら、ハイジャンプから大キック。


通常、しゃがみ大パンチから夜行魂は連続にはならないが、


先に置いておいた夜行魂のおかげで連続ヒットする。

ショーン

ショーンで有名なのは、EXトルネードから各種スーパーアーツがつながるというものだが、EXリュウビキャクからもハイパートルネードにつなぐことができる。EX版のリュウビキャクはスピードが速く、相手に見切られにくいため、マスターすれば使いどころはあるだろう。


EXリュウビキャクからもスーパーアーツが連続ヒットする。

後は君たち次第！

まだまだ紹介したい連続技や戦法はたくさんあるものの、今回をもってストⅢ2ndの連載は終了。しかし、巷ではまだ盛り上がっている店もあり、今後とも目を離せないゲームでありそうだ。

手前みそながら、G'-modeのストⅢ大会もかなりのレベルで、毎回ライターの刺客を送り込みながらも、まだ芳しい成績は残せていない。G'-modeでは、まだこれからも定期的に大会を開いていくそうなので、読者の皆さんも参加してみてはいかがだろうか。

最後に、滋賀県の濱里浩史君、奈良県の中本圭君、東京都の竹内昭彦君、貴重な情報をありがとう。この3名にはストⅢ2ndのシークレットファイルをプレゼントしよう。

どこまでも続く〝バーチャ道〟

Virtua Fighter 3tb™

〝極める〟ということは、いかなることなのか。それは誰にも分からない…。

担当：ちゃっきー

起き攻めを極めるために…

起き上がり蹴り考察

tbの蹴り起きの性質を再確認し、起き攻めに活用しよう。

VF3とtbで蹴り起きの性質にも変化が見られることは、以前にも何度か触れているとおり。下段蹴り起きは反撃を受けやすくなったほか、上段蹴り起きヒット時のよろけ時間なども変わっている。

そこで、今回は蹴り起きの性質をもう一度詳しく検証してみる。もちろん、tbならではの性質はもちろん、そこにVF3から変わっていない性質も組み合わせて、効率のいい起き攻めを組み立てていこう。



tbになって変更されたのは、下段蹴り起きガード時ばかりではない。

下段蹴り起き

蹴り起きの変更といえば、下段蹴り起きが有名。ガードした（された）ときの硬化差が12フレームとなり、反撃が入りやすくなっている。このあたりは、もう常識となっているが…。

発生11フレーム以下の技で反撃する場合

もっとも一般的な返し技となるのが、各種肘系の技に代表される発生11フレームの技。ジャッキーのエルボースピンやカゲの肘打ちなどがその代表例となる。ただ、肘系の技には〝リーチが短い〟という欠点があるため、ガードしたときの距離が遠いと、とどかないケースも出てくることに注意しなければならない。

この肘系の技がとどく、とどかないに深く関わってくるのが、足位置の関係。ご存じのとおり、肘系の技は足位置が八の字のときにはとどきやすく、平行のときにはスカりやすくなっているのだ。

アキラと鷹嵐、そして一部の例外を除いては、下段蹴り起きをガードされた側は逆足（左足が前）。よって、ガードした側が順足（右足が前）なら足位置八の字、逆足なら平行となる。肘の性質にこのことを考え合わせると、逆足で起き攻めをする際には特に距離に注意しておく必要があるというわけだ。

もっとも典型的なのが、ダウンした相手の頭側に立った場合。投げのあとなどに多く見られるこのダウン状態からの最速（ディレイなし）下段蹴り起きをガード、かつ足位置が平行になると、密着からでも肘がとどかなくなってしまうのだ。



肘系の技は、リーチが短いことに注意しよう。足位置も要確認。

また、鷹嵐の通常ダウン（相手足方向、仰向け）からの最速下段蹴り起きも、肘がとどきにくいことを合わせて覚えておこう。この場合、起き攻め側が順足のとき、足位置が平行になる。

発生11フレームの技で、かつリーチが長い技を持っているようなキャラなら、こんなことを注意する必要はない。アキラの白虎、鷹嵐の樽砕きなどは、下段蹴り起きガード後に安定して入れることができる技の代表格となる。

発生12フレームの技で反撃する場合

ガードしたときの硬化差が12フレームになったということは、普通に考えれば発生12フレームの技も返し技になるはず。しかし、サマーや諸手突っ張りといった技が実際に返し技となるのは、一部の下段蹴り起きのみとなる。しかもガードする位置や、足位置などにも左右されるため、あまり実戦的とはいえない。

ただ、鷹嵐の場合のみ話は別。バウンドコンボを狙える葵戦は、ぜひとも双手突きを狙っていきたいところだ。仰向け相手足方向のダウン状態（通常のダウン）からの横転下段蹴り起きをガードしたら、すかさず双手突きからのバウンドコンボを叩き込もう。そのほか、その場ディレイ蹴り起きに対しても狙いやすいぞ。

また、鷹嵐の同キャラ戦もいい感じ。こちらはほとんどの下段蹴り起きをガードしたあとに双手突きが返し技となるほか、ガード時の足位置が八の字なら諸手突っ張りが3発オールヒットし、その後前号紹介したように斬撃や勝ち上げなどで拾うことができるのだ。



葵戦、鷹嵐戦は諸手突っ張りを意識して狙っても悪くないぞ。

ラウの肘撃って遅いの?

多数のキャラが持つ肘だが、その性能は同じではない。ダメージやリーチ、硬化時間…。それぞれにちょっとした違いが見られる。

そんな中よく聞かれるのが、ラウの肘撃だけ発生が遅いのでは?という話。実際ジャッキーやカゲなら肘が返し技になる場面でも、ラウの肘撃だけは入らない、なんていうことも多い。ショートショルダーやニーキック、馬歩衝靠ガード後などがそのいい例だ。

しかし、データ的に見てみると、ラウの肘撃もほかのキャラの肘同様、発生は11フレームとなっている。これはいったいどういうことなのだろうか…。

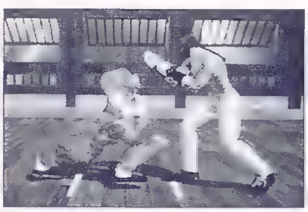
その秘密は、肘撃の形状にある。写真を見れば分かるとおり、11フレーム目の肘撃はまだ発生途上。ほぼ出きった状態となるジャッキーのエルボーと比べると、明白な違いが見られる。

実は肘撃のほうも、このときすでに攻撃判定は発生している。事実、ラウとジャッキーで肘を同時に打ち合った場合、しっかり相打ちになるのだ。このため肘撃も、発生は11フレームで正しい、ということになる。

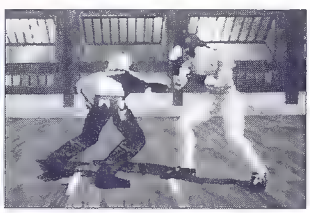
しかし、この〝11フレーム部分〟がヒットするのは、相手が手を出してきたときのみ。返し技として使用した場合にはとどくことがなく、肘が伸びきる〝12フレーム部分〟のみがヒットする、というわけだ。よって、返し技としての肘撃は発生12フレームと思ってもらって間違いはない。

ただ、ほかの発生12フレームの技よりも性能がいいことも事実。必ず12フレーム部分がヒットする肘撃に対し、先程少し触れたとおり、12フレームの技は13フレーム部分でないととどかない、ということも多くなるからだ。

リーチの点では、各種肘系の中でも性能のいい部類となるラウの肘撃。下段蹴り起きガード後の返し技としては、信用して使っていいだろう。



対して肘撃はまだここ。一応これでも攻撃判定を持っている。



こちらがエルボーの11フレーム目。すでに伸びきっている。

上段蹴り起き

下段蹴り起きの陰に隠れがちだが、上段蹴り起きにも重大な変更がある。それは、ヒット時のよろけ時間。くらった側が回復しなかった場合にはVF3と変わりはないが、回復した場合には、立ち直りがかなり早くなっている。

よろけ回復

上段蹴り起きをくらったときのイメージというと、"投げられる"とか"きつい2択が待っている"という感覚を持つ人も多いのではないだろうか。しかしこれは、VF3までの話。tbでは回復すればよろけ時間を大幅に短縮できるようになったため、VF3のときよりもかなり楽になっているはずだ。

このことにより、くらった側の選択肢もかなり幅が広がっている。最速で回復すれば状況を五分近くまで戻すことができるため、回復後に立ちPや肘などの発生の早い打撃を返していけば、相手の打撃技を潰すことも少なくない。もちろん相手が投げにきても、これらの打撃で潰すことが可能だ。

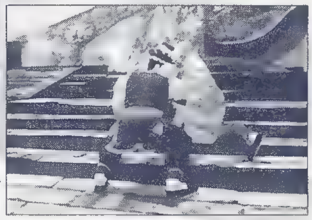
そしてもうひとつ覚えてほしいのが、回復後のエスケープ。打撃技のほとんどをかわすことができるのが強みだ。もちろん相手が投げにきた場合には投げられてしまうので、回復からの打撃と2択にしていくといいだろう。



上段蹴り起きのよろけ時間は、回復すればかなり短縮できる。



回復から打撃技へ。相手の打撃技に打ち勝てる見込みもある。



エスケープも有効。ほとんどの打撃技をかわすことができる。

ここで有効 エスケープガード投げ抜け

上段蹴り起きのよろけ後には回復エスケープが有効、となれば、当然ここでこの新テクニックを使っていきたいところだ。エスケープ後に投げ抜けまで入れつつ、投げスカリが出ないというこのテクニックは、こんな状況がまさに絶好の使いどころ。エスケープ後の行動が制限されないため、相手の打撃技をかわしたのを確認してから別の反撃技に移行できるのが最大の利点となる。距離が少し離れるため、相手の投げ技がある程度限定されるのも好都合だ。

やり方は、図を参照のこと。かなり素早い入力が必要とされるが、マスターすれば強力な戦力となるはずだ。

最新テクニック

エスケープガード投げ抜け法

- エスケープを入力
- 投げ抜けを入力

（エスケープを入力〜投げ抜けを入力：12フレーム以内）

（エスケープを入力〜Pを放し、Gのみの入力に：14フレーム以内）

- Pを放し、Gのみの入力に
- エスケープ終了

（Pを放し、Gのみの入力に〜エスケープ終了：エスケープの硬化が終わるまでGを押し続ける）

条件となるフレーム以内に入力が完成すれば、理論上P+G投げとコマンド投げの両方の投げ抜けを入れ込むことも可能。しかし、その入力はかなりシビアになるため、実戦ではコマンド投げひとつに絞っておいたほうがいいだろう。

エスケープの硬化が切れるまでGボタンを押しておかないとダメ。それゆえエスケープのをキャンセルすることはできず、終わり際の硬化時間がしっかり残ってしまうのが最大の欠点となる。

この蹴り起きは スカしたときに注意！

上段蹴り起きは立ち状態なので立ち投げ、下段蹴り起きはしゃがみ状態なので中段打撃か下段投げ…、というのは、世の常識。しかし、この常識に当てはまらない蹴り起きも存在している。

ひとつ目は、敵頭方向仰向けの後転（相手から離れる方向に転がった場合）の上段蹴り起き（アキラ、鷹嵐を除く）。両足で背中側に蹴り上げるようなモーションを持つこの蹴り起きは、上段蹴り起きであるにも関わらず、しゃがみ状態となっている。この蹴り起きをスカしたときには、中段の打撃技か、下段投げを入れるようにしよう。またガードした場合には、下段投げ以外返し技が存在しないことも特徴のひとつだ。

そしてふたつ目はアキラ、シュン、鷹嵐を除くキャラの最速その場下段蹴り起き。ガードしたときには通常と同じくしゃがみ状態だが、スカしたときに限って立ち状態となる。下段投げを入れようとしてスカってしまうことのないように注意してほしい。



その場最速の下段蹴り起きは、一見しゃがみにも見えるが…、



スカした場合には、立ち状態になっていることに注意しよう。

一歩のステップアップが勝負を決める…？

4キャラワンポイントテクニック

今まであまり注目されていない技も、実は結構（場合によってはかなり）使える、なんてことが多い。このキャラはもう頭打ち、なんて考える前に、ひと工夫してみてはいかがかな？

サラ ミラージュキック

ダウン攻撃が入らなくなったこと、3発目がスカリやすくなったことによって、あまり使われなくなったミラージュキックだが、1発目の発生の早さ、リーチの長さはやはり魅力。選択肢から外してしまう前に、少しだけ使い方を工夫してみよう。

まず、1発目と2発目の間に少しだけディレイをかける。そして1発目がヒットしていたら3発目までつなぎ、ガードされていたら2発止め。2発で止めれば反撃を受けないということではないが、3発目を警戒している相手は、そうやすやすと反撃を入れてこれないはずだ。

ディレイをかけることによってヒットしているか否かを判断する時間を少しのばす、というのがミソ。1発目がカウンターかよろけならばディレイでも2発目が連続ヒットしてくれるぞ。

自信がないとき、あるいは軽量級が相手のときは、よろけたときのみ3発目までつなげるといい。軽量級が相手でも、よろけからであれば3発目がスカることはない。


1段目でよろけた場合には、確実に3発目までつながるぞ。

ラウ 連掌旋風腿

地掃腿の弱体化があまりに目立つラウだが、地味な強化点が結構あったりする。そのひとつとなるのが、連掌旋風腿（斜下PK）ヒット後の状況だ。

VF3では、連掌旋風腿がヒットしたあとにエスケープしても、ジャッキーの肘など発生の早い打撃技で潰されてしまっていたが、tbでは方向さえ間違っていなければしっかりかわせるようになっている。対ジャッキーなら、ライジングエルボーをかわしやすい腹側、対リオンなら、中段蹴りや盤肘をかわしやすい背中側、といった具合に、相手キャラに応じた方向をしっかり選択していこう。

もちろん、相手がエスケープを読んで投げにくる場合もあるので、前のページで紹介したエスケープガード投げ抜けを導入するのもいい。これで、少し保険を利かせることができるわけだ。

そのほか、相手の投げを完全に読んだなら、思い切って飛燕転身掌を狙ってみるのも悪くないぞ。

また、この技も初段の斜下から次のPにディレイをかけることによって判断する時間をのばし、初段がヒットしていたら連掌旋風腿打ち切り、ガードされていたら（しゃがみガードも同じ）2発止め、といったこともできる。もともと斜下掌自体使いやすい技であるため、これをマスターすれば、それなりの戦力になってくれるだろう。

パイ 騰空双掌


見てからつなげられるようになれば、新たな戦力として使える。

いわゆる小ジャンプPであるこの技だが、なんと、ガードされてもパイ側が2フレーム有利。その上ヒットすれば、空中コンボも狙えるという優れものだ。この技を起き攻めに組み込んでいけば、パイがまた一段とパワーアップすることは間違いない。

技の出が遅い重量級などは、騰空双掌ガード→中段蹴りという連携にも割り込むことが困難なほど。騰空双掌をガードされたら、中段蹴りよりも発生の早い飛燕烈脚や、立ちPを中心に攻め立てよう。

ヒット時のコンボは、正位置でPPK、八の字なら連環転身掃脚。鷹嵐を除く全キャラに安定して決めることができるぞ。


ガードされてもパイ有利になる。その利用価値はかなり高い。

葵 無双破

数少ない葵の変更点のうち、葵有利になったことといえばコレ、無双破のダメージがアップしたことだろう。これにより、カウンターヒット時にダウンを奪える確率がグンとアップ。VF3ではほとんど使うことのなかったこの技だが、tbになって若干使いやすくなっている。

とはいえ、ガードされたときの隙はそれなりにある（硬化差13フレーム）ため、それほど大きく使える技になった、というわけではない。しゃがみ下がりやダッシュしゃがみからのバリエーションのひとつとして、たまに使っていくぐらいにしておきたい。


それほど大きく使える技になったわけではないのだが…。

名人のその先に…

PuchiCarat™

今回は各種モードのひみつデータ特集！君も「伝説の人」を目指して邁進しよう。

担当：田渕健康

うでだめし怒濤編

「うでだめし編」の最後に表示される「段位認定」だが、この数値が弾き出されるにはさまざまな要素が絡み合い、まさに「総合的な」プレイアビリティが試された結果の数値となっている。

前にも少し触れたが「早くクリアしてタイムをロスしない」ことはともかく、うでだめしモードに登場する各種ボーナスを獲得していくことも、高段位取得に密接に関わってくるのである。

とりあえず、1つ1つの項目を挙げながら「高い段位を獲るため」の道を検証しよう。

●ランクの範囲

「かんたん」モードでとれる段位は10級～9段まで、「ふつう」モードでとれる段位は10級～師匠、「むずかしい」モードでとれる段位は10級～伝説の人までとなっている。

しかし、どのモードも上限の段位を取るには「オールクリア」しなければならないという条件が存在している。

プレイの途中、いくらボーナスをモリモリ獲得したとしても、結局のところはクリアしないと、それぞれの最上級（「かんたん」は9段、「ふつう」は名人・師匠、「むずかしい」は名人・師匠・伝説の人）は出現しないのである。

もちろん、途中でゲームオーバーになった場合は判定数値にマイナス修正が加えられる。まずは「オールクリア」を目指す！それが高段位への近道だ。

●到達ライン数

これはプレイヤーが「どのラインまで到達できたか」によって判定される数値である。

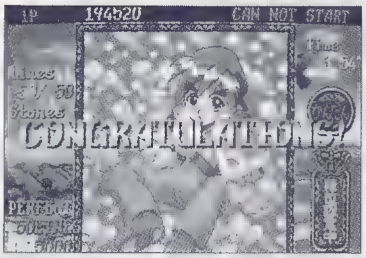
基本数値は次ページにまとめてあるのでそちらで確認してくれい。

表に記載されている数値（ライン数による段位認定）は、あくまで基本値であって、これに様々な判定数値が加減されて最終的な段位が出るわけである。ボーナスを一切とらずに101ラインで終わった場合は「2級」になるわけ。

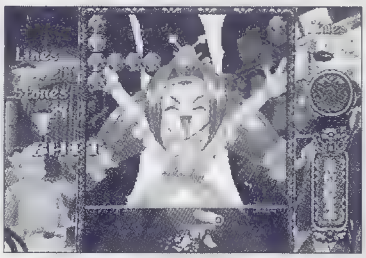
ちなみに1ラインも消さないで終わった場合は「認定不可」だ。うへー。

●連続ヒットボーナス

これも高ポイントを取れば取るほど段位認定にプラスとなる。プラス数値は10ヒット以上からカウントされていき、



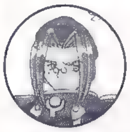
オールクリアは高段位取得への近道！まずはクリア優先で。



ちぎりボーナス優先でいくか、連続ヒット優先でいくかが難しいところ。

開発者から"プチカラッター"の皆様へ

プログラマー Atsushi Taniguchi



実はプチカラの元となったのは『アルカノイドリターンズ』というゲームで、ホントはもっとメカメカした世界観での『アルカノイドリターンズ』の続編を作るつもりでした。

ところが、プレイヤーの幅を広げるのには、今のメカニカルな世界観ではちょっとつらいなぁ…と思い始め、ゲームの内容は雰囲気がガラッと変わってしまうことになってしまったんです。

しかしながら残された開発期間は短く、チームの誰もが「む、無謀かもしんない…」と思いながらも、秘石の設定や誕生石をモチーフとした12人のキャラが生まれ、企画もキャラも関係なく、性格やバックボーンの設定や世界観、果てはセリフまで、まるでラルドの怒濤のラッシュのように考えまくったのでした。

ですから、プチカラのキャラたちには、私たち開発チームの担当者も思い入れが強いんです。ぜひ皆さんも末永く、彼らジェムストーン王国の住人たちをかわいがってあげてください。

PS版ソフトの発売も決定したので、こちらもヨロシク！

ディレクター Takahiro Fujito



プチカラについての質問コーナーですぅ～☆第1回で最終回☆

（質問者：パトラ子　解答者：FJT）

Q1：開発から製品までで、どんな風にゲームが変わりましたぁ？

A：開発当初は、今の大きさのストーンではなく、とにかく小さくて、画面中ぎっしりといった印象でした。それから攻撃ゲージやボンバーゲージなど色々な変化があり現在に至ります。

Q2：開発中の楽しい思い出はあるですぅ？

A：最初は不安でしたが、プロジェクト全員で考えたことが形になっていくのが楽しくもあり、うれしかったです。個人的には、キャラのボイス録りが楽しかったです。

Q3：逆につらかったことは、あるですぅ？

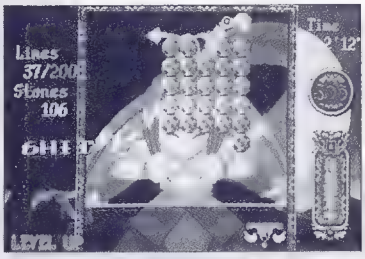
A：よく会社に泊まりました（笑）。あとパドル（泣）

Q4：うれしいですぅ～。では、最後にみなさんに一言ですぅ～♪

A：プチカラを応援している皆さん！ありがとうございます。年末のゲーメスト大賞への投票もお願いします（自爆）。

その後は15ヒット、20ヒットと、5ヒット単位でプラスカウント値が上昇していく。
　連続ヒットによるプラス修正は50ヒットまで上昇し、それ以降は変化しない。画面にはヒット数しか表示されないが、カウントされたプラス数値は、ゲーム終了時に段位判定の条件として機能するぞ。
　この数値は常に「最高値のみ」がチェックされるので、一度50ヒット以上（…）を出せば、それ以降はヒット数を稼ぐ必要はないってことだ。

●最大ちぎり数
「一度に何個のストーンをちぎったか」によって加えられる修正数値がコレだ。当然、ちぎった数が多ければ多いほどプラス修正が加わるぞ。
　1回の最大ちぎり個数が、「10個以上」からプラス数値がカウントされ、それ以降は15個、20個と、5個単位でプラスカウントが上昇していく。ちなみに数値は60個以降は上昇しない。
　この数値も、一度最大値を出せば以降はその数値がキープされたままなので、何度も最大数値を出す必要はないぞ。



所々のちぎりポイントを確立するのも重要っス。

●パーフェクト（全消し）
　これも、何回行うかによってプラス数値が加わる。2回以降に数値はプラスされていき、（2回消すと+1、3回消すと+2ってな感じで）最大11回までカウントされる。
　そしてこの数値も、一度最大数値を出せば（最大11回）その数値がキープされる。



全消し回数を重ねるのもポイントだ–

●マイナス数値
　段位認定にプラスされる数値もあれば、当然マイナスされる数値もあるわけだ。
　先に触れた「途中でゲームオーバーになるとマイナス修正」はともかく、かかったタイムと到達ライン数によってもマイナス修正は施される。
　具体的な条件として…、

- **5分経過した時点で70ラインに到達してないとき**
- **10分経過した時点で140ラインに到達してないとき**
- **15分経過した時点で180ラインに到達してないとき**
- **20分経過した時点で190ラインに到達してないとき**
- **25～60分間（5分毎チェック）経過した時点でクリアしてないとき**

　すべての条件は「ふつう」、もしくは「むずかしい」モードでのみ適用されている。それぞれの条件を満たすごとにマイナス修正がなされていくので、高段位取得のためには速攻勝負をかけるしかないぞ。

（ライン数による段位認定）

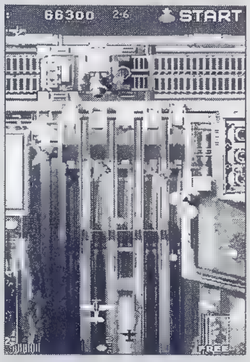
1～	11～	21～	31～	41～	51～	61～	71～	81～	91～99	100～120	121～140
10級	9級	8級	7級	6級	5級	4級	3級	2級	1級	初段	2段

141～	161～	181～	※あくまでライン数のみの基本段位値です
3段	4段	5段	

STRIKERS 1945 II ™

2周目攻略

STAGE 6 山ステージ



ステージ道中で問題となる深山エリアとダムエリアを徹底的に攻略。しっかりとパターンを覚え、ボス戦に備えてボムを温存しよう。

担当：KMT

今回攻略する2周目の山ステージは、2周目の最難関といわれているだけあって、非常に難しく（特にボス戦がキツイー）、そう簡単に突破できるものではない。

しかし、ここまでくれば2周クリアは目前なので、今回の攻略を参考にして練習を積み重ね、ぜひともこのステージを突破してほしい。

ステージ開始直後 小屋砲台×2

まずは開幕の戦車3台を素早く処理し、画面右側の小屋砲台を溜め撃ちで破壊する（フォッケウルフはプラズママインを盾にしながらショットを撃ち込む）。

続いて2個目の小屋砲台。ライトニング、パンケーキ、震電、モスキートの4機体は、溜め撃ちを使って速攻で破壊する。

フォッケウルフは、小屋砲台に重なってショットのみで破壊するのがいいぞ（弾を撃たれる前に破壊できる）。

疾風は、小屋砲台が弾を撃ってくる直前に溜め撃ちを設置して小屋砲台を破壊する。小屋砲台に弾を撃たれてしまった場合は、右に移動して避けるようにしよう。

深山エリア 基本パターン

これから説明する基本パターンは、疾風以外の機体ならどの機体でも使える。疾風のパターンに関しては、次ページのほうで説明しているので、疾風を使っている人はそちらを参考にしてほしい。

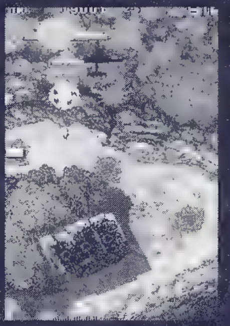
なお、2周目の深山の攻撃パターンについては左の表のとおり。必ず覚えておくようにしよう。

深山の攻撃パターン

①自機を狙う白弾5WAYを3連射
②後方に自機を狙わない赤弾4WAYを3連射
③自機を狙って、白弾3WAY→白弾4WAY→白弾5WAYと連射してくる
④後方に自機を狙わない赤弾4WAYを2連射
⑤逃げ

※①…一定ダメージを与えるとウオーロイド形態になり、自機を狙う白弾4WAYを3連射してくる
※②…破壊すると自機を狙う赤弾(大)5WAYを撃ち返してくる。

さて、深山エリアに突入すると、まずは画面左上にAの深山（MAP①参照）が出現するので、溜め撃ちを使って速攻で破壊する。撃ち返しの5WAYは、画面右側に移動して避けよう。



フォッケウルフは、プラズママインを盾にしながら接近して撃ち込む。

Aの深山の撃ち返し弾を画面右側に移動して避けると、Bの深山が正面にいるはず。このBの深山に対して、ライトニングは溜め撃ちを使って速攻で破壊する。それ以外の機体は、溜め撃ちを使わずショットだけで破壊しよう。

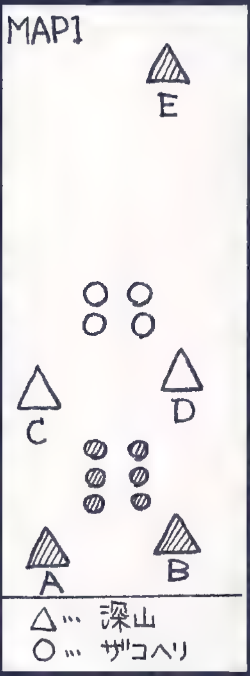
Bの深山を破壊するのとほぼ同時に、今度は低空からザコヘリが6機上昇してくる。この場面ではまずBの深山の撃ち返し弾を、左端の弾の間、もしくは5WAYの外側で避ける（図A－1参照）。

続いて左に移動しながらザコヘリを撃っていく。ザコヘリの正面まで移動したときは、ザコヘリを撃ち漏らさないためにも、自機をちょっとずつ動かすようにすること（図A－2参照）。ザコヘリをすべて撃ったら、すぐにショットを撃つのをやめ、画面内に残っているザコヘリの弾をちょっとずつ左に動いて避けていこう。

なお、ここから先の敵はすべて逃がすことになるので（フォッケウルフ以外）、深山地帯を抜けるまではショットを撃たずに進むようにしよう。

さて、画面左端近くまでくると、自機の正面にCの深山が出現し、白弾5WAYを撃ってくる。ここは、そのまま画面左端まで移動してこの白弾5WAYを避けよう（図A－3参照）。

続いて画面右上にDの深山が出現し、同じく白弾5WAYを撃ってくるので、自機を右に動かしてこれを避け、Cの深山の正面まで移動しよう（図A－4参照）。ここは、Cの深山も赤弾4WAYを

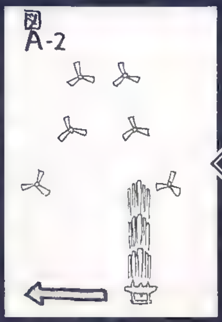


斜線が入っている敵のみ破壊。ただしフォッケウルフはDの深山を破壊しよう。Eの深山は、Dの深山を破壊すると出現するので、フォッケウルフ以外の機体では出現しない。

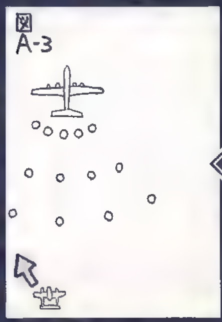
深山エリアの抜け方（基本パターン）



深山の破壊が遅れやすい震電とフォッケウルフは、弾の外側を避けたほうがいい。



ザコヘリを撃ち漏らさないためにも、ちょっとずつ自機を動かすようにしよう。



Cの深山の白弾5WAYは、中心の弾を少し左に動いて避ければOK。



続いてDの深山の白弾5WAY。ここは右に動いて避け、Cの深山の正面まで移動しよう。

撃ってくるのだが、Cの深山の正面には飛んでこないので、全く問題ない。

次にCの深山が白弾をバラまいてくる（3WAY→4WAY→5WAYと撃ってくる）ので、少しずつ右に移動して、残ボム表示マークより1キャラ分右にずれた位置で避けよう（図A−5、A−6）。Dの深山が撃ってくる赤弾4WAYは、図A−6の位置には飛んでこないので、気にする必要はないぞ。

このあと、低空から新たに4機のザコヘリが出現し、Dの深山が白弾をバラまいてくる。ここは、ザコヘリの弾とDの深山の白弾バラまき攻撃を、一気に画面右端まで移動して避ける（図A−7参照）。

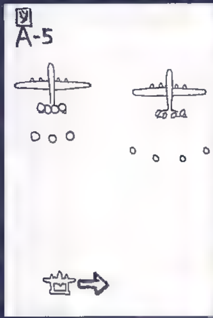
画面右端まで移動したら、そのまま前に移動してDの深山の赤弾4WAYとザコヘリの弾を避けてしまおう。あとはDの深山の目の前を横切って、一気に画面左側まで移動してしまえばOKだ（図A−8参照）。

フォッケウルフの場合は、図A−8の場面でDの深山を破壊する（溜め撃ちゲージを稼ぐのが目的）。Dの深山を破壊すると、このあと画面右上にEの深山が出現するので、Dの深山の撃ち返し弾を画面左側に移動して避けたら、すぐに右に切り返してEの深山を撃ち込みにいこう。



接近して一気に撃ち込み、白弾4WAYを撃たれる前に破壊しよう。

深山エリアの抜け方（基本パターン）



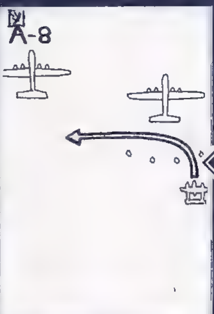
Cの深山の赤弾4WAYをやり過ごしたら、右に移動開始。



ボムマークのチョイ右まで移動して、Cの深山の白弾バラまきを避けよう。



続いてDの深山の白弾バラまき攻撃を、画面右端まで移動して避ける。



最後に矢印のように動いてDの深山の赤弾4WAYを避ければ、無事深山エリア突破となる。

深山エリア 疾風専用パターン

疾風は、サブショットと溜め撃ちの性質上、深山を逃がすパターンが使えないので、別のパターンが必要となる。

まずは2個目の小屋砲台を破壊するときに設置した溜め撃ちと共に、Aの深山（MAP②参照）を撃ち込み、出現と同時に破壊してしまおう。

Aの深山の撃ち返し弾を右に移動して避けると、ちょうど正面にBの深山が出現してきているはずなので、溜め撃ちを設置して迎撃する。

ただし、溜め撃ちはすぐに設置せず、Bの深山が白弾5WAYを発射する直前に設置するようにしよう。溜め撃ちを設置するのが早すぎると、Eの深山が出現する前に溜め撃ちが消えてしまい、あと苦戦を強いられることになってしまうぞ。

Bの深山を破壊したら、Bの深山の撃ち返し弾とザコヘリを、右ページの図A−1、図A−2のようにさばく。ただし疾風の場合は、ザコヘリを撃ったあともショットを撃ちっぱなしにしておこう。

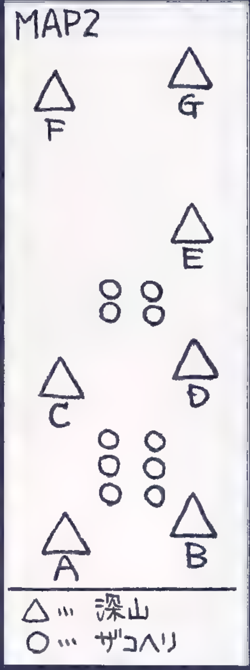
画面左端近くまで移動すると、自機の正面にCの深山が出現し、白弾5WAYを撃ってくるので、中心の弾を少し左に動いて避ける（図B−1参照）。

続いて画面右上にDの深山が出現し、同じく白弾5WAYを撃ってくるので、この白弾5WAYを右に移動して避け、Cの深山の正面まで移動してしまおう（図B−2参照）。

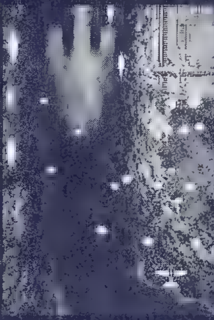
Cの深山の正面まで移動したあとは、自機がCの深山を、溜め撃ち（Bの深山を破壊するときに設置した秋水）がDの深山を撃ち込むという形になり、CとDの深山がほぼ同時にウォーロイド形態になる。ウォーロイド形態になったCとDの深山は白弾4WAYを撃ってくるが、これは自機を狙う偶数弾なので、自機を動かさずにやり過ごそう（図B−3参照）。

白弾4WAYをやり過ごしてCの深山を撃ち続けていると、今度はCとDの深山がほぼ同時に壊れ、撃ち返し弾が飛んでくる。撃ち返し弾を避けるときは、弾を引きつけてから、自機を1キャラ分だけ左に動かすだけでOK（図B−4参照）。冷静に対処すれば全く問題ないぞ。

このあとは、右に移動しながらザコヘリを撃ち、Eの深山を破壊する。続いてFの深山を溜め撃ちを使って破壊し、最後にGの深山をショットのみで破壊しよう。

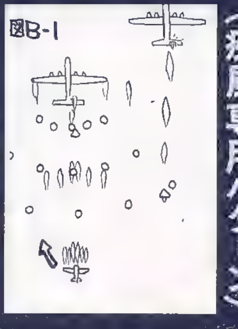


疾風の場合、このエリアに出現する敵はすべて破壊する。溜め撃ちの設置ポイントは、Bの深山が出現したときと、Fの深山が出現したときの2カ所だ。



Gの深山を破壊してから、画面左端の戦車を撃ちにいこう。

深山エリアの抜け方（疾風専用パターン）



Cの深山を撃ち込みつつ、白弾5WAYを避ける。



Dの深山の白弾5WAYを右に避けて、Cの深山の正面まで移動しよう。



CとDの深山が撃ってくる白弾4WAYは、自機を動かさずに避ける。



撃ち返し弾は、弾を引きつけてから自機を1キャラ分だけ左に動かすだけでOK！

ダムエリア

山ステージのもう一つの難所、ダムエリアでは、機体別にパターンを説明していくので、下図のMAP③を参照しつつ読んでほしい。

●ライトニング

まずは画面左端でAとBの戦車を撃つ。続いて画面右端でCとEの戦車を撃ち、すぐに左に切り返そう。

画面左端まで移動したら、ザコの弾に注意しつつGの小屋を破壊する。画面前方にHの砲台が見え始めたら、レベル2の溜め撃ちを発射してHの砲台を破壊しよう。

続いてすぐにIの砲台の正面まで移動してFの戦車を撃ち、レベル1の溜め撃ちを発射。溜め撃ち発射後は画面中央に移動し、Iの砲台が撃ってくる弾を避けよう。

弾を避けたら、Iの砲台をショットで撃ち込んで破壊し、この後登場する自走臼砲に備える。自走臼砲に関しては、下の図C−1〜C−3のように対処すれば問題ないはずだ。

開閉式3連砲台と自走臼砲の攻撃パターンについて

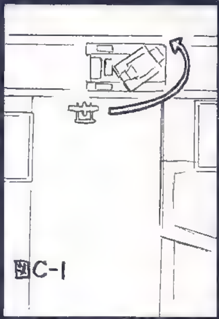
砲台の攻撃パターンで1周目のときと違うのは、真下に弾を撃つときに自機を狙う赤弾（大）3WAYを発射してくるという点。これ以外に関しては1周目と一緒だ。

自走臼砲（ダムの上を走る砲台）の弾は、1周目のときよりも広角に発射される。砲身の向きをうまく誘導しておかないと、弾の外側を避けるのは難しい（というか無理）ので、十分に注意しよう。

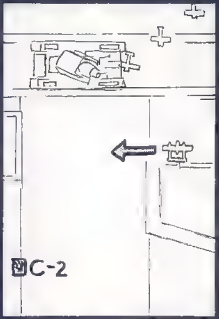
●疾風

疾風の場合、スクロールが止まる前にあらかじめ画面の両端にレベル1の溜め撃ちを設置しておけば、簡単にHとIの砲台を破壊することができる。自走臼砲の対処の仕方に関しては、図C−1〜C−3を参考にしてほしい。

自走臼砲の倒し方



自走臼砲の登場を画面中央で待ち、自走臼砲が登場したら自機を矢印のように動かし、画面一番上で弾を避ける。



画面一番上で自走臼砲の攻撃をやり過ごすと、画面左上と右上からザコが3機ずつ出現するので、素早く処理する。



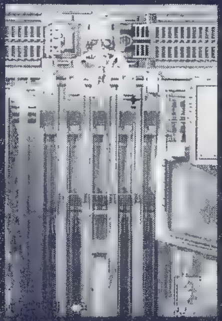
続いて自機を矢印のように動かし、画面一番上で自走臼砲の弾をやり過ごす。あとは自走臼砲に重なって撃ち込み、一気に破壊してしまおう。

●フライングパンケーキ

パンケーキの場合は、HとIの砲台を破壊することを考えず、自走臼砲が登場するまで砲台が撃ってくる弾を避け続ける。自走臼砲が登場して弾を撃ってきたら、ボムを使いつつレベル2バスターレーザーを発射し、一気に自走臼砲を破壊してしまおう。

●フォッケウルフ

フォッケウルフもパンケーキと同じく、自走臼砲が登場するまで砲台の弾を避け続ける。自走臼砲が登場したら、自走臼砲の目の前でレベル2プラズマインを発射する。プラズマインに重なりつつ気合でショットを連射し（そんなに速くなくても大丈夫）、一気に自走臼砲を破壊してしまおう。



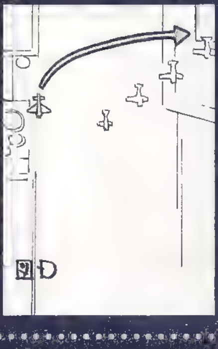
よっぽど連射が遅くない限り、自走臼砲が弾を撃ち終わる頃には破壊できる。

●震電

まずは画面左端でAとBの戦車を撃つ。続いて画面右端でC、D、Eの戦車を撃ち、すぐに左に切り返そう。

画面左端まで移動したら、Gの小屋にヒートミサイルを2、3発ほど撃ち込み、図Dのように自機を動かしてIの砲台に接近する。Iの砲台に接近したら、レベル1サムライソードを発射してIの砲台を破壊しよう。

Iの砲台破壊後は、Fの戦車を撃ち、画面左端まで移動してGの小屋を破壊。そのあとにボムを回収しよう。



ザコの撃ってくる弾に注意しつつ、Iの砲台の所まで移動しよう。

このあと、Hの砲台が撃ってくる弾を避け続け、自走臼砲が登場するのを待つ。自走臼砲が登場したら、出現と同時に接近して、レベル1サムライソードを密着状態から当てよう。震電の場合、これだけで自走臼砲を破壊できる。

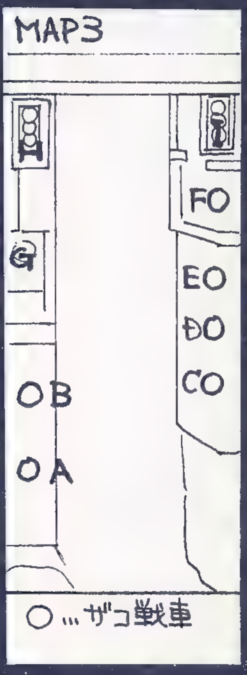


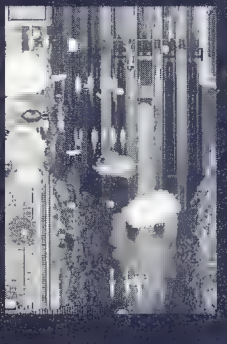
自走臼砲の登場を待って、密着状態からレベル1サムライソードをブチ当てろ！

●モスキート

まずは画面左端でAとBの戦車を撃とう。続いて画面右端でC、D、Eの戦車を撃ち、すぐに左に切り返す。ここまでは震電と一緒。

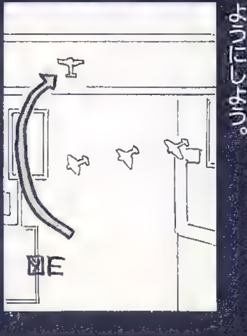
画面左端まで移動したら、Gの小屋砲台を撃ち、レベル1の溜め撃ちを発射し、Hの砲台を破壊しよう。溜め撃ちを発射したら、すぐに画面右端まで移動し、再びレベル1の溜め撃ちを発射。Iの砲台を破壊する。





溜め撃ちを発射したら、すぐに画面右端まで移動しよう。

Iの砲台を破壊したら、図Eのように動いてザコ戦闘機をかわし、画面一番上まで移動。このあと自走臼砲が登場したら重なって撃ち込み一気に破壊する。破壊後は、撃ち返し弾を避けるのを忘れないようにしよう。



撃ち返し弾が怖いので、ザコは撃たないようにしよう。

ダム破壊後の空中機雷地帯では、画面右下スミで空中機雷を撃たずにやり過ごす。

ただし、ライトニングとモスキートのデカキャラコンビは、画面右下スミが安全地帯とならないので、画面中央で空中機雷を撃ち、撃ち返し弾を引きつけてボムを使うようにしよう。

2周目VSボス攻略

STAGE6ボス クロスシンカー

ここを超えれば
2周クリアも目前だ。

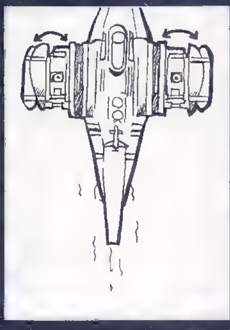
担当：フニャ夫

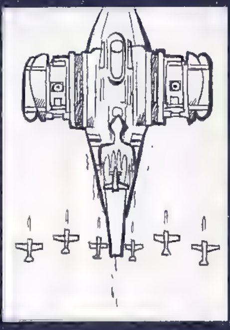

クロスシンカー 1次形態

2周目クロスシンカー1次形態の攻撃パターンは、基本的に1周目と同じだ。しかし2周目は、弾の飛んでくるスピードが速いので注意しよう。また、4機1セットで出現するザコ戦闘機は、破壊すると撃ち返し弾が飛んでくるので、こちらも注意しよう。

ボスが出現したら、ザコ戦闘機に注意しながら、ボス本体に重なってショットを撃ち込もう。その理由は、ここで溜め撃ちゲージを増やしておき、ボスで溜め撃ちを使ってすぐ破壊するためである。

ライトニング、震電は、ボスから左右の砲台が現れたらボムを使う。その後すぐに溜め撃ちを使い、画面後方に下がりながらショットを撃ち込めばボスを破壊できるぞ。

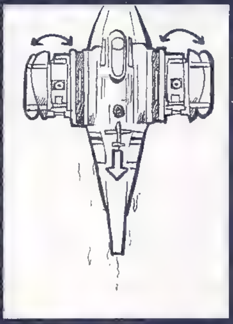

左右の砲台が現れたらボムを使い、

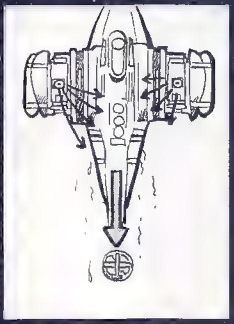

溜め撃ちを発射して、画面後方に下がりながらショットを撃ち込む。

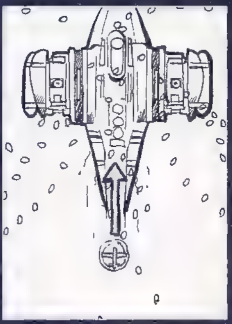
バンケーキ、疾風は、ボス本体にある程度ショットを撃ち込んだら画面後方に下がり、左右の砲台から白弾が発射されたら、ボムを使い溜め撃ちを使う。バンケーキはここまでにレベル2は溜まっているはずだ。

疾風の場合は、レベル1の溜め撃ちをこまめに使っていこう。あとは少しショットを撃ち込めばボスを破壊できるはずだ。

フォッケウルフの場合は、ボスに重なりながらショットを撃ち込み、左右の砲台が現れたらすぐに溜め撃ちの用意をして少しだけ画面後方に下がり、レベル1の溜め撃ちを使う。


左右の砲台が現れたら、溜め撃ちの用意をして後方に少し下がり、


プラズママインに重なりながら、左右の白弾を避けたら後方に下がる。


再びプラズママインに重なって、ボスにショットを撃ち込んでいく。

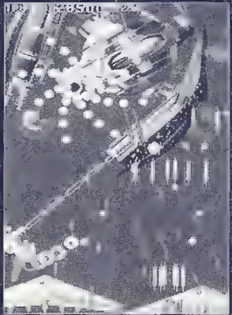
溜め撃ちを使ったらすぐプラズママインに重なって、左右の砲台から発射される白弾を避ける。白弾をプラズママインに重なりながら避けたらすぐ、画面後方に下がって溜め撃ちの用意をする。ゲージが溜まったらすぐ溜め撃ちを使い、プラズママインに重なりながらショットを撃ち込めば、ボムを使うことなくボスを破壊できるはずだ。

モスキートの場合は、ボス本体に重なりながら少しショットを撃ち込み、画面後方に下がりながらレベル2、レベル1の溜め撃ちを連続で使う。左右の砲台から白弾が発射されたら、ボムを使いショットを少し撃ち込めばボスを破壊できるはずだ。


クロスシンカー ウォーロイド形態

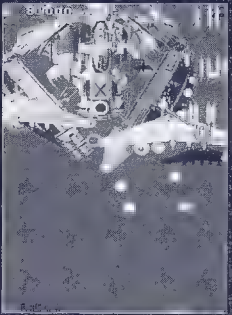
ウォーロイド形態になったら、ザコ戦闘機に注意しつつ、画面後方でボスにショットを撃ち込んで溜め撃ちゲージを増やしておく。ライトニング、バンケーキの場合は、ボスが左腕を画面左下に伸ばしたあと、自機を狙って5WAY、3WAY、3WAYの赤弾（大）を発射する。このときすぐにボムを使い、ボムを使ったら2機体ともここで溜め撃ちを使う。ここまでにレベル2は溜まっているはずだ。

ボスは次に、右腕から3WAY


ボスの左腕から5WAYの赤弾（大）が発射されたら、ボムを使う。


左腕の正面で、右腕から発射される3WAY、2WAYの白弾を避け、


ボス本体から7WAYの赤弾（大）を引き付けて、ボムを使う。


援護機の上に自機を重ねて、ボスの攻撃を避ける。



の白弾を連射してくるが、ライトニングはボムの援護機が白弾を防いでくれる。パンケーキは3WAYの白弾の間に入って白弾を避けよう。3WAYの白弾を避けたら、2機体ともすぐボスの左腕正面に張り付いて、ショットを撃ち込みながらボスの右腕から発射される3WAY、2WAYの白弾を避けるようにする。このとき、画面前方から出現するザコ戦闘機には十分注意しよう。

　次にライトニングは、そのままボスの左腕正面でショットを撃ち込み、ボス本体2カ所の砲台から7WAYの赤弾（大）が発射されたら、引き付けてボムを使う。ボムを使ったら援護機（右側の1機目と2機目）に自機を重ねて、ボスの左腕から発射される5WAY、3WAY、3WAY赤弾（大）と、本体から発射されるうずまき状の白弾を避けていく。

　このあとボスは右腕から3WAYの白弾を連射してくるが、ボムの援護機が弾を防いでくれるので、ボスの左腕正面でレベル1の溜め撃ちをこまめに使いつつ、ショットを撃ち込めばボスを破壊できる。パンケーキは、1発目のボムを使い、ボスの左腕正面でショットを撃ち込みながら、ボスの両腕が変形したらすぐ画面後方に下がる。そしてボス本体から7WAYの赤弾（大）が発射されたら、再び引き付けてボムを使おう。

　ボムを使ったら、ライトニングと同様に援護機に自機を重ねてボスの攻撃を避けるようにし、溜め撃ちを使いながらボスの左腕正面でショットを撃ち込めばボスを破壊できるだろう。

　疾風の場合も、基本的にはライトニング、パンケーキと同様、ボムを使いながらボムの援護機に重なるようにして、レベル1の溜め撃ちをこまめに使っていけばOK。震電、モスキートの場合は、ボスがウォーロイド形態になったらすぐ溜め撃ちを1発使おう。

　震電は、画面前方から出現するザコ戦闘機に注意しながら、ボスの左腕に接近して溜め撃ちのサムライソード当てるようにする。溜め撃ちを使ったらすぐ画面後方に下がり、ライトニング、パンケーキと同じタイミングで2機体ともボムを使おう。ボムを使ったら2機体ともボスの左腕正面に張り付いてショットを撃ち込めばOKだ（※震電はここでレベル1の溜め撃ちをもう1回ボスに撃ち込んでおく）。

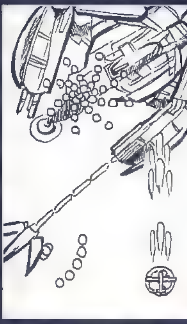
　ボスの両腕が変形したら2機体とも画面後方に下がろう。ボス本体から7WAYの赤弾（大）が発射されたら、2機体ともボムを使って、ショットを少し撃ち込めばボスを破壊できるだろう。

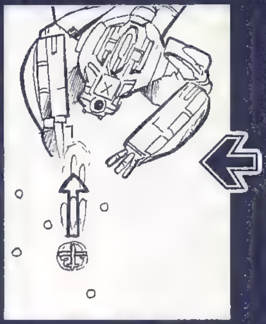
　フォッケウルフの場合は、溜め撃ちのプラズママインを使い、ボムを使わずしてボスを破壊することができるぞ。

　ウォーロイド形態になったら、ザコ戦闘機に注意しながらボスにショットを撃ち込み、ある程度ボスにショットを撃ち込んだら画面後方に下がり、溜め撃ちの準備をする。ボスの左腕から5WAYの赤弾（大）が発射されたら、溜め撃ちを使い、プラズママインに自機を重ねながら移動して、ボスの攻撃を避けるようにする。

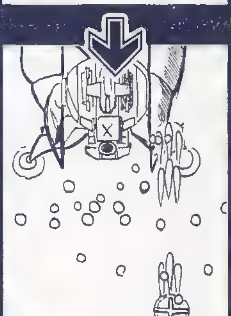
　プラズママインに重なりながらボスの左腕正面まで移動したら、その場所でショットを撃ち込み、ボスの右腕から発射される3WAY、2WAYの白弾を避ける。ボスの両腕が変形したらすぐ自機を画面後方に移動させ、溜め撃ちの準備をする。

　溜め撃ちが溜まったらすぐに使い、プラズママインに重なろう。プラズママインに重なりながらボスの左腕正面まで移動し、ザコ戦闘機に注意しながらその場所でショットを少し撃ち込めば、ボスを破壊できるはずだ。


ボスの左腕から5WAYの赤弾（大）が発射されたら、溜め撃ちを使いプラズママインに重なる。


プラズママインに重なりながら、ボスの左腕正面まで移動して、


その場所で右腕から発射される3WAY、2WAYの白弾を避け、


画面後方に下がり溜め撃ちを使い、プラズママインに重なりながら、


ボスの左腕正面まで移動する。

参加店募集！！

GAME MATE

GAME GOODS SHOP

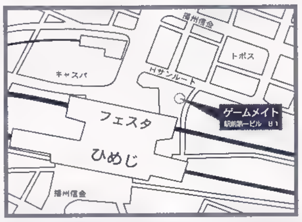
ゲームメイト

ゲーム、アニメ関連商品のエキスパートショップ！！

姫路店

2/7 OPEN

兵庫県姫路市駅前町222
駅前第一ビル　B1
ゲームプラザメイヨー内
tel　0792-22-7210



池袋店

2/25 OPEN

東京都豊島区東池袋
1-22-12
高和ビル　3F
tel　03-3980-6701



渋谷店

3/2 OPEN

東京都渋谷区宇田川町
24-10
横田ビル　B1
tel　03-3461-5077



取扱い商品

☆トレーディングカード

☆テレホンカード

☆書籍（コミック・週刊誌・月刊誌・ゲーム攻略本）

☆CD（ゲームミュージック・アニメソング・声優等）

☆フィギュア

☆アパレル関連（Tシャツ・制服・コスプレ等）

☆その他（ライター・キーホルダー等）

通常の人気商品はもちろん、ゲームメイトだけのオリジナル商品、プレミア商品、限定品など常にエンドユーザーサイドに立った商品展開をしていきます。

営業時間

姫路店
PM12:00～PM10:00まで

池袋店
PM10:00～PM10:00まで
（土、日は11:00まで）

渋谷店
PM10:00～PM10:00まで

☆ゲームメイトならではのイベント、アトラクション、ファンクラブも企画中！！

新店続々とOPEN！！
乞うご期待！！

TOWA
株式会社トーワジャパン

東京都中野区本町3-31-11　シルクビル5・6F
TEL　03-5351-9755
FAX　03-5351-9752～3
特販部
担当者まで

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（4月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※	
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話（　　　）		
※都道 府県		
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）		
ご希望の賞品名とその番号		

●ゲーメストを、どこでお知りになりましたか？※
①書店 ②友人 ③ゲームセンター ④その他（　）
●ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④マルゲ屋 ⑤その他（　）

※の部分は○でお囲みください

締め切りは4月30日必着

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそGAMEST 行

（4月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□□□ 電話（　　　）	
※都道 府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・ 稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

GAMEST ◆4月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト4月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、158ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは4月30日（必着）。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
〔　　〕〔　　〕〔　　〕

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も答えてください。
〔　　〕

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
〔　　〕

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
〔　　〕

5:今、熱中しているゲームは何ですか？〔　　〕

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか？〔　　〕

7:今回いちばん気に入った広告と理由を教えてください。
〔P.　:　〕〔　　〕

8:今、いち早くムックにしてほしいゲームはありますか？
〔　　〕

9:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　）

10:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。　文字〔　〕イラスト〔　〕

11:あなたのご意見をご自由に／アイランドへの投稿もどーぞ。

(P.N.　　　　)

ご協力ありがとうございました。

RYU-FINAL

STREET FIGHTER III

－闘いの先に－

第11話



中平正彦先生HP→　http://www.bekkoame.or.jp/ n~masahiko/

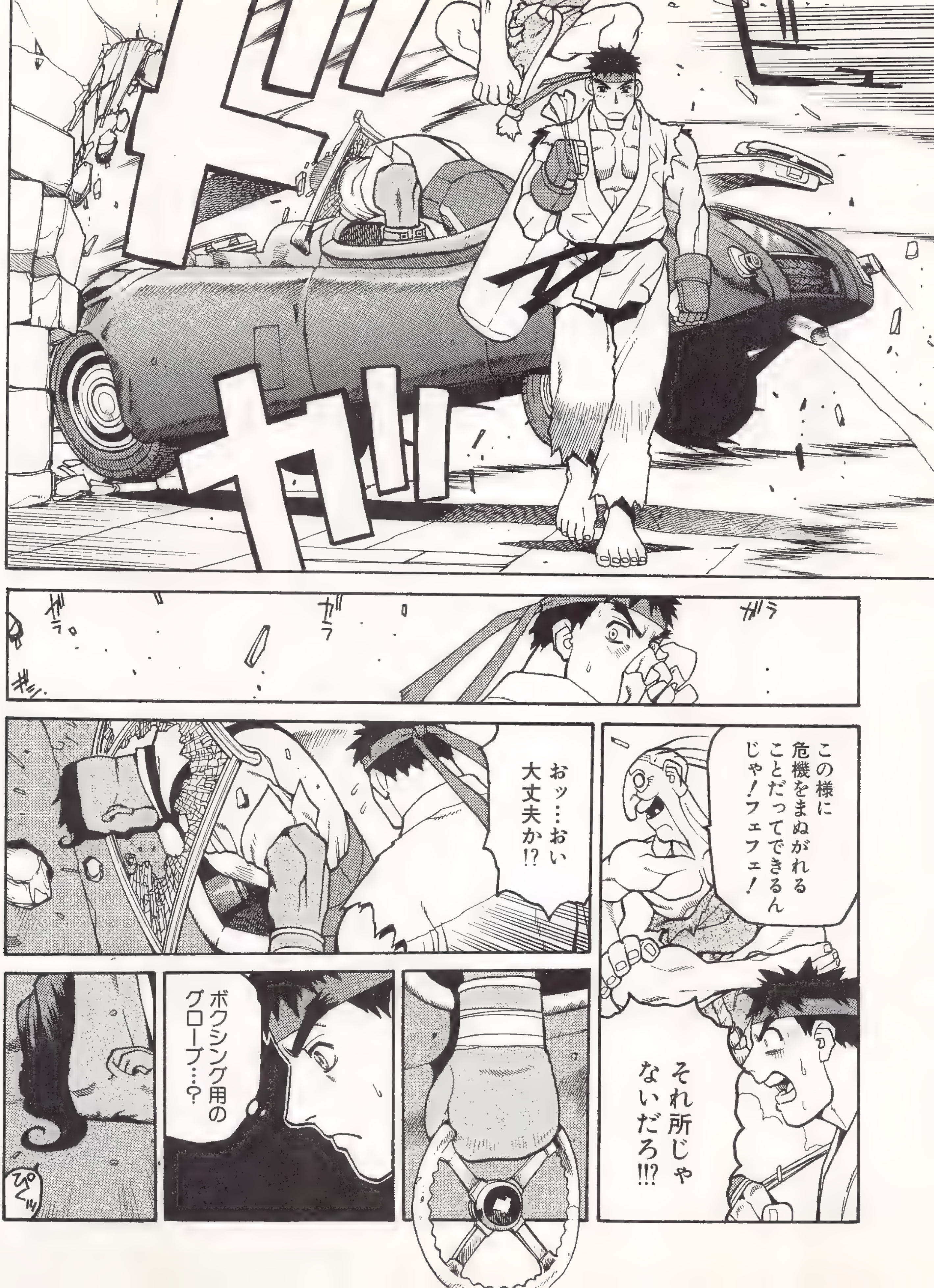
中平正彦


ザァ
ァ
ァ
なあリュウそろそろ帰ろうぜ?
ダメだ!
ちッ…とうとう降り出しやがった!
この修行は己を木と化し木の「心」を知ること…
雨が降っても木は家に帰りはしない
ヘッ…おいおいリュウ!
まさか本気で木に「心」があるなんて思ってないよな?


だいたいさァ…こんな修行で強くなれると思ってんの？
俺は強くなりたいんだ！…リュウお前だってそうだろ？
……
……
…木々がより高くより大きく育とうとする様に…
格闘家達も「強さ」を追い求めている
でも…
格闘家はどこまで「強く」なればいいんだろう——？


ほえ!?
リュウよ
どうしたんかの?
……いや
あの丘の上の木――……
おう〜〜〜
立派な
大木じゃのう
昔…修行で
さんざん
ながめていた木と
どことなく
似ていたんでね


ほほぅ…木とにらめっことは面白い修行じゃのう
じゃがとかく目前の相手のみ気取られがちなお主達格闘家に木の「心」など到底読めまいて
!?
じいさんは読めるのか!?
いや全然!
そんな顔をするな!
「心」は読めずとも察することはたやすいぞい
直ち天の機を読み地の相を知る——じゃッ!!!
木そのものではない…周囲を観るのじゃ!
風の冷たさ…陽気の加減!
もちろんこれは木々のみの話ではないぞい
例えばホレリュウよ三歩前に出てみんしゃい
ペた
ペた
ペた
?
これでいいのか?
さすれば木々がどこでどの様な技を振るのか——…おのずと知れるという訳じゃ!



ドガッ
ガラ
ガラ
ガラ
この様に危機をまぬがれることだってできるんじゃ！フェフェ！
おッ…おい 大丈夫か!?
それ所じゃないだろ!!?
ボクシング用のグローブ…?
ぴくッ


むん!!!
私への気遣いは無用だ!
キミ達こそケガは無いのかね?
あ…いや…
ほえ―――…丈夫な体をしちょるのう
ふう〜む!


名車ジャガー
この私でなく今は亡き父を選んだということか…
よかろう！本来のオーナーの元へ天へ帰るがいい！
グローブしたままじゃ事故を起こしてあたりまえじゃないか！
うむ同感じゃ！
男子たるもの一度外に出れば七人の敵が待つという！
常に臨戦態勢！…これは紳士のたしなみだよ ふふふ
！
特にキミが言えた義理ではないと思うがね
ははは確かにその通り
フフフ…キミとは話が合いそうだ
どうかね？危険な目にあわせた謝罪も兼ねて
私の別荘で紅茶でもいかがかかな？



おっと…
私の名は
ダッドリー
見知りおきを
リュウくん！
フフ…
そう驚くことも
あるまい？
私とて
格闘家の
端くれだ
君の噂は
幾度となく
耳にしたよ
ほえぇ…
リュウよ
お主有名人
じゃのう！
ウフフ…
フフ…
ウフフ…
!?


木が…笑った⁇
フッ…まさかな
さて!
こうしてキミと出会ったのも何かの縁だ…
「真の格闘家」を目指し世界をさすらう現代のサムライ
その実力…ぜひ見せてもらいたいものだ!
ふ…もちろんだとも!


ふん!!!


ほ〜う…
拳のみで
闘うとは
変わっちょる
のう…
体勢を
大きく崩す
蹴り技など
不様!!
ボクシングこそ
最も洗練された
紳士の格闘技
なのだ!!
…ッふ!!
的確な攻め!!
休みない連打!!
ボクサーには
いつも手を焼くが…
これ程完成された
相手は居なかつた!!
すさまじく強敵だ!!
フフ…

★中平先生に励ましのお便りを出そう！㈱新声社 第三編集部「アツイゼ！中平くん」係




リュウ!!
何しちょるんじゃ!!
は…
クスクス
うお!!!


…む？
おかしい…
いつものリュウではないぞい!?
噂に尾ヒレはつきもの——か
まことに残念だよリュウくん…



第11話／終わり

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
	2年コース	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
	3年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月〜金曜日 AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

98年卒業生内定者速報 セガ・エンタープライゼス/ソニー・コンピュータエンタテインメント/アトラス/コンパイル/ベック/日本ファルコム/F&C/コスモスコンピュータ/プロデュース/ネメシス/インターリミテッドロジック/ネクサスインタラクト/ライトニングデジタルファクトリー/アルファ/セレン/ズーム その他多数



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ
☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30〜21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

速報! ゲーム会社内定者続々!!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **永井康章**くん

このたび(株)アトラスより内定をいただきました。この学校のベストなカリキュラムと熱心な先生の指導のおかげだと思います。又、同じ夢を持つ仲間に出会えたことが自分自身に大きなプラスとなりました。学校の方々による就職のサポートも非常に熱心で、大変感謝しております。



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 **坂井真志**くん

このたび(株)コンパイルより内定をいただきました。生徒1人に1台ずつパソコンが与えられ、それを1日中専有できた事、そして、プログラム・グラフィック・サウンドといったゲーム開発に必要な一通りの知識を得られた事が今回の就職内定につながりました。これからはプログラマーのエキスパートを目指し、将来的にゲームデザイナーを目指していきたいと思っています。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **藤木 亮**くん

このたび(株)セガ・エンタープライゼスより内定をいただきました。これも当学院のムダの無いカリキュラムと先生方の適切な指導のおかげだと思います。今後はゲームをあまりしない人がゲームに興味を持つような、またはゲームばかりしている人が他の事にも興味を持つようなゲーム作りをしていきたいと思います。



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 **津嘉山あずさ**さん

このたび(株)日本ファルコムより内定をいただきました。夜遅くまで教室に残って質問に答えてくれる親切で優秀な先生と、キャラクターデザインの実力アップのための環境が全て整っていたこと、他のゲーム学校ではできないようなデッサンの勉強をしっかりできたことが良かったのだと思います。

企画・シナリオ1期生一発合格! 女性プログラマーも続々誕生!

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

突撃レポートマンガ

そんなんARIKA

EXCEL 第5発目

小林真文

第12回読者が選ぶゲーメスト大賞 広告・デザイン賞ノミネートふっかつ作品





と、いう訳で お仲間(アリカ社員)大募集!!

【職　種】
①3DCGグラフィックデザイナー（ゲーム制作未経験でもOK）
②プログラマー

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFTIMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング

【資　格】
20歳～30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事ができる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラミング経験者

【勤務地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10:00～18:00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給18万5000円以上
※入社2年目以降より年俸制に変更できます（開発部員のみ）
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（試用期間終了後、面談の上昇給いたします）

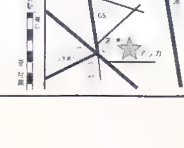
【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、GW、夏季、年末年始、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。（リフレッシュ休暇は開発部員のみ）

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有
健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用G係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（CGデザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、FD又はMOメディアでお送り下さい。
※CG映像作品についてはビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

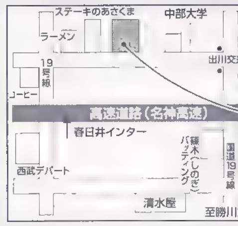
●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書



ARIKA
☎03-3447-1840　人事採用G係
〒150-0013東京都渋谷区恵比寿1-20-18　三富ビル新館6階
当社ホームページ　http://www.arika.co.jp

天に星 木に花 名古屋に宇宙堂

買い取りは他店より500円～5,000円高く
売りは500円～5,000円安い、びっくり！！





春日井ゲームセンター
1PLAY 10円玉!! リサ

財布が軽くても安心！食べて飲んでゲームして1日500円ほど～が標準！

カプコン

アタックス	5,000
キングオブドラゴン	15,000
闘いの挽歌	20,000
魔界村	20,000

－CPシステム2－

CPS II マザー	25,000
X-MEN VS ストリートファイター(ロム)	30,000
ヴァンパイアセイヴァー(ロム)	8,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ロム)	15,000
ヴァンパイアハンター(ロム)	3,000
サイバーボッツ(ロム)	13,000
ストZERO(ロム)	3,000
ストZERO2アルファ(ロム)	15,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ロム)	25,000
マーブルVSストリートファイター(ロム)	55,000

－CPシステム3－

ストリートファイターIII(PCB)	45,000

コナミ

イーアルカンフー	10,000
サーカスチャーリー	13,000
サンダークロス	20,000
ススメ対戦ぱずるだま	6,000
魔獣の王国	48,000
メガゾーン(US)	6,000

－コナミGX－

GXマザー	25,000
ツインビーヤッホー(ロム)	3,000
対戦ぱずるだま(ロム)	2,000
沙羅曼蛇2(ロム)	9,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ロム)	10,000
極上パロディウス(PCB)	20,000
ツインビーヤッホー(PCB)	15,000
ときメモ対戦ぱずるだま(PCB)	72,000

アイレム

エアデュエル	9,000
サンダーブラスター	9,000
スパルタンX	10,000
覇沙夢	4,000
ボンバーマン	5,000

タイトー

インセクターエックス	8,000
ガルメデス	5,500
究極タイガー	5,000
サイキックフォースEX	17,000
サンダーフォックス	17,000
地獄めぐり	8,000
Gダライアス	50,000
達人	5,000
チャンピオンレスラー	3,000
ナックルジョー	6,000
ハイパーデュエル	14,000
バブルボブル	20,000
プレビリアン(P無)	5,000
ファイティングフォーク	7,000
ヒット ジ アイス(1P用)	9,000
ピンポンキングス	4,000
PIT & RUN	5,000
HOT VS スマッシャー	3,000
まじかるでーと2	20,000
メタルブラック	30,000
メイズオブフロット	4,000
ライディングファイト	25,000
レイストーム	28,000

－タイトーF3－

あっかんべぇだあ(ロム)	2,500
アルカノイドリターンズ(ロム／P無)	3,000
カイザーナックル(ロム)	3,000
ハットトリックヒーロー '95(ロム)	2,000
逆鱗弾(ロム)	2,000
ダライアス外伝(ロム)	5,000
パズルボブル2(ロム)	2,000
パズルボブル3(ロム)	20,000
森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム)	2,000
クイズシアター(ロム)	2,000
クレオパトラフォーチューン(ロム)	8,000
バブルシンフォニー(ロム)	5,000

－タイトーF2－

ドリフトアウト(ロム)	2,000
ハットトリックヒーロー(ロム)	2,000
鳴呼栄光の甲子園(ロム)	2,000
ファイナルブロー(ロム)	2,000
YES･NO心理トキメモ(ロム)	2,000
ニンジャキッズ(ロム)	2,000
クイズ人生劇場(ロム)	2,000
苦胃頭捕物帳(ロム)	2,000

ジャレコ

エクセリオン	10,000
サイバトラー	12,000
早押し王座決定戦	6,000
ビックストライカー	4,000
わいわいジョッキーゲートイン	10,000

－メガ32システム－

メガ32マザー	20,000
グラティア(ロム)	8,000
ゲーム天国(ロム)	3,000
P-47ACES(ロム)	8,000
湾岸戦争(ロム)	6,000

セガ

アフターバーナーII(P無)	20,000
イースワット(16)	15,000
イチダントアール	2,000
ウォーリーを探せ(P無)	1,000
MVP	1,000
クラッチヒッター	2,000
クイズゴーストハンター	3,000
コラムス	2,500
サンダーフォースAC	8,000
獣王記	8,000
Jリーグ1994(システム32)	8,000
スタックコラムス	2,900
DDクルー	7,000
フューチュースパイ	18,000
フリッキー	23,000
めくるめくストーリー	2,000
モンスターランド	12,000
ワンダーボーイ	8,000

－セガST-V－

バーチャファイターリミックス(ロム)	1,000
ゴールデンアックスザデュエル(ロム)	1,000
エジホン探偵団(ロム)	1,000
バーチャファイターキッズ(ロム)	3,000
ばくばくアニマル(ロム)	1,000
ぷよぷよSUN(ロム)	5,000
マウスケのオジャマザワールド(ロム)	2,000
サンドアール(ロム)	2,000
イントロドンドン(ロム)	2,000
蒼穹紅蓮隊(ロム)	6,000
プリクラ大作戦(ロム)	3,000
デカスリート(ロム)	3,000

－セガシステム32－

ドラゴンボールVRVS(ロム)	1,000
ザ Jリーグ 1994(ロム)	500
バーニングライバル(ロム／インスト無)	1,000

NAMCO

ギャプラス	15,000
グレートスラッガー	3,000
コズモ･ギャング･ザ･パズル	5,000
子育てクイズマイエンジェル	4,500
スーパーワースタ '93激闘版	6,000
ゼビウス	8,000
ドラゴンセイバー	20,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
マッピー	16,000
リブルラブル	32,000

－ナムコシステム2－

ワースタ'93激闘版(ロム)	600

SNK

怒(P無)	12,000
ヴァンガードII	23,000

－業務用 NEO GEO－

MV-1FZ	24,000
MV-1F	23,000
餓狼伝説2	1,000
餓狼伝説3	1,000
餓狼伝説スペシャル	1,500
キングオブファイターズ '94	1,000
キングオブファイターズ '96	4,000
キングオブモンスター2	2,000
月華の剣士	50,000
ザ･スーパースパイ	2,000
サムライスピリッツ天草降臨	6,000
サムスピ斬紅郎無双剣	2,000
真サムライスピリッツ	2,000
スラッシュラリー	2,000
ステークスウィナー	5,000
ステークスウィナー2	9,000
天外魔境真伝	4,000
得点王	1,500
パズルボブル	5,000
パワースパイクII	3,000
パニックボンバー	4,500
風魔黙示録	3,000
フットボールフレンジー	2,000
ミューティションネイション	2,000
マジカルドロップ2	5,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	10,000
龍虎の拳外伝	2,500
ワールドヒーローズ 2 JET	2,000
ワールドヒーローズ パーフェクト	3,000

バンプレスト

ウルトラ警備隊	23,000
仮面ライダーバトルレーサー	7,000
機動戦士ガンダムEXレビュー	14,000

テクモ

カズラー	15,000
がんばれギン君	5,000
ガンディーラー	4,000
ジェミニウイング	5,000
スーパーハイインパクト(海外)	5,000
ワールドカップ '90	3,000

カネコ

－カネコNOVAシステム－

さるかにハムぞう(ロム／P付)	15,000

セイブ

バイパーフェイズ1NEW(ロム)	2,000

彩京

戦国ブレード	18,000

データーイースト(DECO)

ウルフファング	18,000
臥竜列伝	15,000
空牙	15,000
バーディートライ	6,000
マジカルドロップ	5,000

UPL

アクロバットミッション	9,000
シュトラール	11,000
バンダイク	5,500
ムスタング	8,000

テクノス

コンバットライブス	4,000
WWFレッスルフェスト	2,000

アトラス

ガラックス	5,000
ブレイゾン	4,000

ビデオシステム

F1グランプリ	2,000
F1グランプリII	3,000
スーパーバレーボール	2,500
スーパーフォーミュラー	2,000
ハットリス	2,000

東亜プランニング

ゼロウイング	5,000
ドギューン	12,000
バツグン	17,000

その他

アテナのハテナ(アテナ)	2,000
アグレス(海外／PALCO SYSTEM)	5,000
赤丸急上昇ドントアール(中日本)	5,000
アームドF(日物)	6,000
ウォーオブエアロ(メイオウ)	7,000
おいしいパズルはいりませんか(サン電子)	3,000
ガルメデス(VISCO)	4,000
グランドクロス(P無／エクセレント)	1,000
クラックス(アタリ)	3,000
サンダー＆ライトニング(VISCO)	5,000
サンドスコーピオン(フェイス)	16,000
セルフィーナ(EAST テクノロジー)	9,000
だるま道場(メトロ)	4,000
バーチャボーリング(P無／ALTA)	3,000
プリメーラ(NTC)	3,000
連珠貴族(VISCO)	6,000

クイズ

クイズクレヨンしんちゃん	2,000
クイズクレヨンしんちゃん2	2,000
クイズDNAの反乱	2,000
クイズ殿様の野望2	4,000
クイズTV合衆国	2,000
クイズココロジー2	2,000
クイズハテナの冒険	2,000
クイズ宿題を忘れました(SEGA24)	2,000
クイズ激烈スクランブル	3,000
クイズ学問のススメ	2,000
クイズチャンネルクエスチョン	2,000
クイズ熱答チャンピオン	2,000

麻雀

アイドル雀士スーチーパイ2(ロム)	2,000
アイドル雀士スーチーパイSP	17,000
ジャンジャンパラダイス(PCB)	25,000
ハイパーリアクション(ロム)	6,000
アイドル麻雀放送局	2,500
熱血麻雀宣言	2,500
ミス麻雀コンテスト	2,500
麻雀チャンネルズームイン	1,500
麻雀ファンクラブ	1,500
麻雀吉本劇場	2,500
麻雀早くヤッてよ	2,500
麻雀グランプリギャル	2,500
麻雀大予言	1,500
麻雀キャンパスハンティング	2,500
麻雀競馬王	2,000
雀師	1,500
リアル麻雀牌牌	4,000
麻雀いかがです	2,500
ねるとん牌鯨団	2,000
華折鶴	3,000
個人教授	2,000
家元(2コネ)	6,000
麻雀六本木ライブ	3,000
東京ギャル図鑑	2,000
麻雀 競馬王	2,000
麻雀 流派	2,000
とってもE雀	2,000
フライデー	2,000
麻雀ダイヤルQ2	2,000
麻雀ラマン	2,000
麻雀シスターズ	2,000
麻雀女学園	3,000

中古コントロールボックス

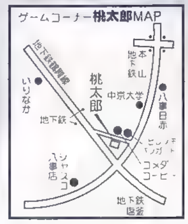
コンポAV(RGB専用)	20,000

★基板の値段･有無等、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい。
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお尋ね下さい。

※価格には消費税(5%)は含まれておりません。

八事の桃太郎
(駐車場ありません)

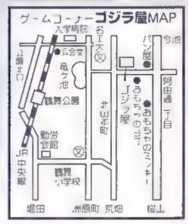




地下鉄徒歩3分
全台1プレイ10円玉

鶴舞のゴジラ屋
自転車又は徒歩





二階10円～20円
一階50円2プレイ

宇宙堂
特別会員の募集

まだまだ名古屋は残暑が厳しいですが、皆様いかがお過ごしですか？さてこの度宇宙堂では特別会員の募集をいたします。会員になればすご～い特典がついてくるぞ！

1 最新中古基板リストの月 回送付
2 中古基板価格の消費税サービス
3 最新基板の優先予約サービス
4 中古基板予約の最優先出サービス
5 故障基板の格安修理（症状の軽いもの）
6 故障基板のメーカーへの取り次ぎ
7 基板買取時の価格アップ
8 プレミアムグッズの月 回抽選プレゼント

※プレゼントは、ご購入者に限ります。景品及び、当選者は翌月のメールにて発表！

以上のサービスが、年会費¥2,500で一年間得られます。入会方法、その他詳しい内容については、お電話にてお受け致します。

まずはお電話お待ちしています

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください



ナムコ
エクセレント ¥25,000



日本一安い
セガ
エアロシティ ¥28,000

シグマ電子



AV−5000 ¥26,000

シグマ電子



Σ−8000 ¥15,800

KIC



パナツインロング ¥38,000

KIC



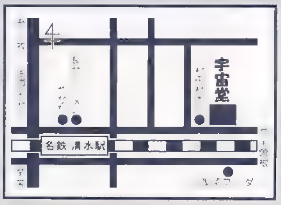
パナカスタムロング ¥34,800

宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!! 徹底的に安い10～30円!! ★江南は江南ちびっ子センター

超お目玉 先着1名まで



エアロシティテーブル
¥20,000（パネル別）



新品・レトロ基板の予約OK!!
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス(代引き)か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年 マニアの恋人 ㈱宇宙堂
〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL:052-916-1407/FAX:052-916-1502
営業時間:朝9:30～深夜12:30(皆気楽にTELください)



コミック 虎の穴
でかいぞ 300坪 池袋店OPEN!!
スプリングセール実施!
同人誌・カード大割引!
池袋店(3/21~4/5)・秋葉原3号店(3/28~4/5)
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話・FAX・WWWにて注文
1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
② 郵便小為替+手紙
通販部 〒101-0021 千代田区外神田3-10-3 日加石油ビル3F (有)虎の穴通販部
●七瀬葵原画集 Promised Land
No.4985 価格¥1,400
★パワーグラデイション
七瀬葵先生のナコルル中心としたサムスピ作品集。
●CHARACTERS
No.3985 価格¥800
★パワーグラデイション
七瀬葵先生の小説イラストの原画集。カラーもあり!
●SENTIMENTAL METALLOID MASS
No 5853 価格¥2,100
★ユナイテット双児舎
ユナイト双児さんによるガンダム本シリーズの総集編
●ワンダフリャファイト
No.5628 価格¥1,550
★LOUD IN SCHOOL
とにかく豪華な執筆陣で贈る一冊。テーマは「闘い」
広告掲載以外の18禁商品がもっと多く欲しい方は
年齢フリー18歳未満の方でも購入できます。
●SLASH★SLASH
No.5991 価格¥600
★どくだみまんぼううにく
北口ゆきさんによる愛のツープラトンが炸裂
●挑発∞
No.6011 価格¥800
★カンナ亭
女の子キャラばかりのギャグ本です。よろしくどうぞ
新入荷
●恋はDo
No.6016 価格¥600
★ゆうた
FF7の世界を描いたギャグ本です。笑えます。
No.5996 価格¥700
★天才!フィガロくん
三男のできの悪さに頭を悩ませる長兄と次兄の話など
●暴れランチ
No.5526 価格¥900
★Alice Club
ハードなギャグが効いているFF7本 必読です
●恋する気持ち芹香・綾香
No.5780 価格¥700
★りあおー
来栖川姉妹の悲哀に満ちたストーリー。考えましょう
新入荷
●ベルセルコ
No.6060 価格¥600
★ZIPANGU
ものすごく楽しいベル○ルクギャグ本! 読まないと損!
新入荷
●ベルセルコ2
No.6061 価格¥600
★ZIPANGU
ベル○ルクギャグ本です。ゴッドハンドネタは最高!
No 6029 価格¥900
★CUTIE KIDS CLUB
第3新東京市立幼稚園はクリスマスの支度で大忙し
●ぼくらの至上命令 外伝
No.5439 価格¥1,200
★たらこ工房
たくま朋正さんによる美麗エヴァ本です
●エヴァホスピタルへようこそ
No.5223 価格¥800
★GUERILA-2
ハードなエヴァギャグ本です。必読です。
新入荷
●溶け合いながら
No.7503 価格¥600
★M.M Craft
エ○ァのキャラ達が織りなすほのぼのマンガです
●NADESICO WORKS
No.6028 価格¥900
★CUTIE KIDS CLUB
ユリカとルリが艦長を交代?いったいどーなるの?
●Let's go!!
No.5872 価格¥700
★ウルフルズ
可愛い絵柄の楽しい一冊です!皆さんもどうですか?
新入荷
●人生vol.9
No.6053 価格¥600
★人生
人生いろいろ、ギャグがたっぷり男と女の人生模様
新入荷
●トラブルチョコレート1.5
No 6051 価格¥500
★腐食金属
大変美しい絵柄のシリアスギャグ?本です。
①パソパラを見て注文
②虎通カタログを見て注文
冬コミ新刊満載の 全国通販
虎通12号好評発売中!
価格500円 詳しくは5256-2889まで
すべての商品のご注文は
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
http://www.Toranoana.co.jp
●スタ
No.5946 価格¥700
★サークル太平天国
堀川悟郎先生による究極ハード本!迷ったらこれを!
No.5238 価格¥1,100
★スタジオリテイク
小林正知さんによる超美麗世界!読まなきゃ損ですよ!
●革命聖戦
No.5036 価格¥600
★こめかみ騎士団
あえて、今だからこそレイ○ース!読んで下さい
●ぴかちゅう LOVE FIRE
No 5056 価格¥900
★やるッス同盟
桐生知彦先生によるポ○モン本。カスミやムサシが!
●Liar! Liar!
No.5917 価格¥900
★HIGH RISK REVOLUTION
期待は裏切らない内容です!さすがはHRR!
●SMG
No.6024 価格¥800
★芸は身を救う
華瑠羅翔先生による美麗ハードセ○チ本!遙藤が!
新入荷
No.6059 価格¥700
★御伽屋
綾香の魅力が、伝わってくる本で、たまりません。
新入荷
●FIGHTERS GIGAMIX VOL 4
No.7505 価格¥1,400
★ふろむ・じゃぱん
格闘ゲームのエロパロ本、絵は綺麗ハードな内容です
新入荷
●寵愛
No.6085 価格¥900
★ピエロ
美しい絵でハードで濃いリリスの世界を描きます
ADULT 18禁
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 AM10:00~PM9:00 土.日.祝日AM10:00~PM9:00 ※年中無休
1号店
2号店
3号店
4号店
神田明神通り
中央通り
JR秋葉原駅
池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)
☎03-5957-7138/営業時間 AM10:00~PM10:00
〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
1F 一般雑誌・書籍 2F コミック 3F 同人誌
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
1号店 各種カード(MTG)/同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F 新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
池袋店 同人誌/コミック/一般雑誌・書籍
買い
全国のHコミック、同人誌求む!50冊以上なら着払いOK。
☎03-5256-2019 (注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。

リポート14

リポーター：ときメモHydeっち

コナミ元気ロケ通信

ビガロ梅田店に「こなみるく」がオープン！新旧グッズ充実の品揃えに、突発のゲリライベントなど、またまた目が離せないスポットが出現！新しい出会いを求めて（?）ビガロ梅田店へ行ってみないか

■ビガロ梅田店にも「こなみるく」オープン!!

春に向かって嬉しいお知らせ。今度は、ビガロ梅田店にもコナミグッズ専門店「こなみるく」がオープンしたぞ！当日は、ビガロ梅田店の周りを囲むように約200人が開店を待っていてくれたんだ。中にはずいぶん前から並んでくれていた人もいたらしい。

そして、オープン記念のイベントとして、午後1時から「ときメモ対戦ぱずるだま」大会が開催されたんだけど、ここだけの話、大会商品の中には金月真美さんのサイン入り写真集という『超プレミアつくでしょう』的なモノもあって、それ目当ての争奪戦って訳ではないけど、会場はスゴイ盛り上がりをみせていたぞ。



「こなみるく」全店舗で使用可能な「こなみるく会員」も受付中ということだ。入っとく？

どうやら今後もこういったゲリラ的なイベントがあるらしいので、ゲームの腕を鍛えつつ、イベントスケジュールをチェックすることがレアグッズを入手する近道のようだ。

ところで、気になる「こなみるく」店内といえば、新作グッズはもちろん、入手が困難になっている旧作グッズも多く置いてあるのが嬉しいトコロ。買い逃していた人は、このチャンスを逃さないようにしっかりゲットしておこう。

また、高口店長いわく「今後も、新商品をどんどん取り入れて、皆さんを飽きさせない店づくりをしたいと思っています。また、ときめきメモリアルプライズコレクションも、より一層充実させていきますので、ぜひご来店ください」とのこと。

このコメントを聞いたらビガロ梅田店への期待は高まる。「とりあえず行ってみる」だけでも、絶対得すること間違いなしだ。



見よ!!この豊富なグッズの数々を！これはあくまで一部分。真実はキミの目で確かめてほしい。



等身大の館林さんが笑顔でキミを迎えてくれるぞ！彼女に逢いたい人はビガロ梅田店へ行くしかない!!

4月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
- 4/5　マーブルVSカプコン大会（17:00〜）
- 4/12　メモだま大会（17:00〜）
- 4/19　バーチャロン　オラトリオ・タングラム大会（18:00〜）
- 4/26　メモだま大会（17:00〜）
- 4/26　バーチャロン　オラトリオ・タングラム大会（18:00〜）
- 4/29　リアルバウト餓狼伝説2大会（17:00〜）

【チルコポルト茶屋町店】
- 4/4　燃えつきちゃった？第2回「KOF'97」三位一体大会
- 4/18　ぬるい！Byベガ ストZERO2大会（前哨戦）
- 4/25　おら！おら！By承太郎 チャロン！オラタン大会！！

【チルコポルト上尾店】
- 4/19　チルコでグルーヴ！ビートマニアDJコンテスト
- 4/18　バーチャストライカー2大会

【チルコポルトモザイクガーデン店】
- ・春休み中ポケモン景品専用ゲーム機、すべてEASY設定
- ・毎週火曜日　レーシングジャム大会（17:00〜）
- ・シール3枚撮れば、シール用KHプレゼント

【チルコポルト高松店】
- 4/4　ビートマニアトーナメント（17:00〜）
- 4/5　電車でGO！2 高速編大会（17:00〜）
- 4/11　ゲットバストーナメント（17:00〜）
- 4/18　ビートマニアトーナメント（17:00〜）
- 4/19　電車でGO！2 高速編大会（17:00〜）
- 4/25　ゲットバストーナメント（17:00〜）

【チルコポルト古川店】
- 4/5　ゲットバス大会
- 4/11　バーチャストライカー2大会
- 4/19　レーシングジャム大会

【ビガロ新宿店】
- 4/4　春休みスペシャルイベント 第2回ビートマニアライブ
- 4/5　「バーチャストライカー2」'98シーズンマッチスプリングステージ第3節
- 4/11　「ときメモぱずるだま」公式ランキングマッチ
- 4/12　「バーチャロン/オラタン」トーナメント
- 4/19　「バーチャストライカー2」'98シーズンマッチスプリングステージ第4節
- 4/26　「ときメモぱずるだま」トーナメント

【ビガロ梅田店】
- ・声優サイン入りテレカ争奪メモだま大会（詳細は、店頭インフォメーションボードを！）

アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎です!!

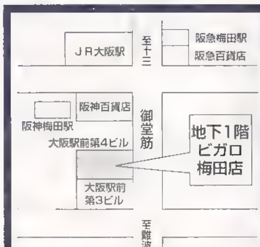
●資格	18歳以上25歳迄・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者、フリーター歓迎
●勤務地	各コナミ直営店（地図参照）
●待遇	交通費支給・制服貸与
●応募先	時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話で

コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/

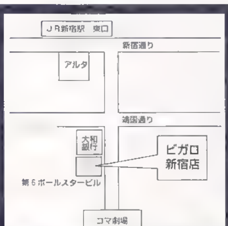
でたー!!「元気ロケ通信インターネット版」がとうとうリニューアルオープンしちゃいました。毎日遅くまでがんばった甲斐があり、とってもナイスなできになってるぞ。随時更新していくつもりなので、こまめにチェックしてね ♥（担当：みちる）



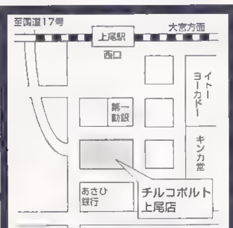
チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇都生コン前）
TEL.0229-22-8677



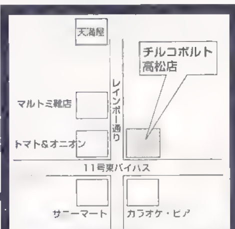
ビガロ梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



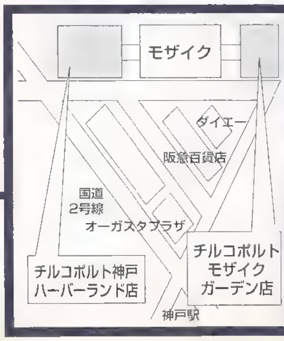
ビガロ新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277



チルコポルト高松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111



チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内 TEL.078-360-0744

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン遊園地内 TEL.078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00〜23:00（年中無休）

ゲーメスト

アイランド

担当：福田棚太郎＆[illegible]　助[illegible]人：田渕健康



★新アイランドテレカイラストにたくさんのご応募ありがとうございます。イラストのほうは現在むーちゃん×3、ゲーム男、ぐっすんおよよ、オーダイン、リブルラブル、キング&バルーンなどが届いてます。ジャンルもばらけていい感じだ。文章テレカともども締め切り告知忘れてました。4月20日消印有効でお頼みもーしあげる。

今月のいっぱつ

「エアなアイツと律儀なアイツ」

2月下旬、学校が終わった。さあゲーセンだ。今の気分はドキドキ。なぜならエアガイツが入荷されてるかもしれないから。いや、必ずあるに決まってる。ダァーッシャシャシャ…無かった。ぷせー。なんか気が抜けたなあ。ざっと店内を見渡す。月華やジャスティスの対戦台は混んでいる。しゃあない今日は帰って宿題やろっと…ダメだ。オレには「一度ゲーセンの敷居を跨いだら1コインは使わないとお店に悪い気がする」という鉄のポリシーがあるのだっ。その100円が店の利益につながり、ひいてはゲーム業界の明日が開けるなら…。

そんなこんなで店内の物色を再開。オオ、なんかオーラ放ってるゲームを発見。これは…「バンダイク」だ（レゲー）。説明しよう。でも長くなるからよそう（福語ってよ）。

リベログランデの前に立つ。サッカー…サッカーゲームはやったことがない。何事も第一歩を踏み出さなければ始まらぬ。このままやらず嫌いでいいのだろうか?生涯サッカーゲームに手をださなかったクズ野郎と墓石にイタズラ書きされてもいいのか?なんてウダウダ考えてるうちにリベロにコインを投じるガキ、いやお子様たちが。キャラクターを選んでいる…すっげえアフロヘアとったな…あ、シュート決めたとか眺めてるうちに、

「オレ、お子様スパって何やってるんだろ」

という気分になり移動。この次はやるぞリベログランデ。

店内隅。そこにはクイズマイエンジェルがあった。クイズ…カップルもしくは多人数でやれば愛情や友情がアップする素敵なジャンル。が、今のオレは一匹狼。知識と知識が激しくぶつかりあうクイズゲームの前にオレは多勢に無勢といったところだ。ただ一言、この店の経営者に叫ぶ言葉があるとすれば「もしセーラームーンであればオレはやっていただろうに」

…疲れた。ウーロン茶でも飲んでちょっと一息。この缶飲料でさえ今度120円に値上がりするというご時勢に相変わらずゲームプレイ料金は100円。偉いもんだ。だけどプレイ料金の問題については楽観視できないらしく…オレの意見よりメストのバックナンバー読むが吉（福だから語ってくれってば）。

…はっ、このウーロン茶はゲーセンで買ったもの。つまりコレは1コインに含まれるのでは?しかも110円だから2コインだ。どうやらこれで「オレとの約束」は守れたようだ。オッケーバッハハーイ。

そんなわけで、オレは待ってるぜ堕落天使（エアガイツじゃないのかよ）。

終

PS.結局その日は格闘もパズルもシューティングもマージャンもパス。いずれのジャンルも「やりたいゲーム」がなかったわけではなく、「興味はあったけど、精神的状況的加えて金銭的にやりたくなかったゲーム」が多かったのです。ついでに宿題もやらなかった（笑）。

（東京都　黒鉄12000君）

㊀

福つまりはエアガイツに逃げられたショックで気力が萎え、ゲームはおろか宿題さえも手につかなかったと。発売前からこんなにも愛注がれてエアガイツも幸せだ。

新作待ちや台が混んでいるときには未知のジャンルに手を出してみてはいかが?新たなライフワークが見つかるかもよ。それと黒鉄12000君のように、いくつになっても期待の新作を待つときのドキドキ感は失いたくないものだな。



➡（神奈川県　ガツンと一発！大槻隆明さん⑦）
★天帝?ほざいてくれるぜ鳥野郎！

議論の夕べ

☆最近のゲームには驚かされる。ゲームの内容もさることながら、画像のクオリティーの高さが何とも「すごい」の一言につきる。カプコンの2Dアニメーション技術はあいもかわらずすごく、たとえ他メーカーの同ジャンルで売れているゲームでも明らかに差がある。セガのMODEL3基板の力・それを扱う技術をとってもすばらしく、特にMODEL3基板を使った体感モノの出来は、ハード面で追いつかれようが劣っていようが他社にはまねできないものがある。
　しかし、ハードやソフトの技術がかなりのレベルアップを遂げても、CPUのアルゴリズムはどうだろうか。すべてがそうだというわけではないけれど、どう見ても進化しているとは言い難い。確かに数年前のゲームに比べれば、良くはなっているだろう。だが、ほかの技術の進化に対して劣っているのは明らかだ。
「CPU戦?そんなネチネチしたもの、やんねえよ」
　そうだろうね。対戦しか頭になくて、勝つことばかりを楽しみ、ゲームを楽しむことを忘れた人たちにしてみればね。別に「勝つ」ことを楽しむなとは言わない、私だって楽しむ。けれど、ただそれはゲームを楽しむ一つの「方法」である、ということをここでは言いたい。つまり、楽しむ方法は対戦だけでなく、ほかの方法もあるということを知ってもらいたいのだ。例えば、CPU相手に連続技を練習したり試したり、得点稼ぎに走ってみたり、または単にCPUと対戦してみたり。そして、一つのゲームを長い間楽しむ・プレイする人たち、また新たにゼロからそのゲームを始めようとする人たちにとって、CPUのアルゴリズムは密接に関係してくるのだ。対戦ばかりしてたら、そんなことわからないよね。
　さて、前述した人たちが対CPU戦を始めたとしよう。前半はどのゲームでも楽勝だ。しかし中盤あたりからCPUの動きが怪しくなり、初心者はここであえなく脱落する。終盤になると、やることが決められてしまう。そして、ここにいくつかの問題点がある。
　初心者の場合、CPUに負けることによって勉強になることもある。自分の力量不足や知識不足で負けてしまったのなら、反省点が自分にあるので納得いくが、CPUの理不尽な動きによって負けたとき、その人はそのゲームに対してどう思うだろうか。また長い期間プレイする人たちの場合、CPUのおかしな、そしてつまらない動きによって、ゲームをする本来の目的を失ったときどう思うだろうか。
「もう一度プレイしたい」と思うだろうか。よほどの状況でないかぎり、そんなことはあり得ないだろう。
　初心者離れとブーム後の低インカムの原因はここにある、と私は断言する。
　別に「CPUを弱くしろ」とは言わない。だけど、ボタンやレバーにCPUが反応するにしても、もっとほかの方法や動きがあると思う。例えば、反応する技(の種類)・対応速度・対応回数などにいろいろ変化をつけたり、プレイヤーの行動パターンからの予想などをつけるとかね。これに対して「容量が足りない」なんていいわけは許されない。ハッキリ言って、中途半端な初心者対応や人気取りキャラを加えるくらいなら、そいつらを削ってでもして対応してくれたほうがよっぽど良い。
「素人風情が何を生意気なことを」と言うならば、我々は「あなた方はプロでしょう」と言うだろう。
　ここまで熱っぽく語るのは、私がゲームに対して熱い思いを寄せているから。私はゲームが好きだから、悪くはなってほしくないから書いた。どうかメーカーの皆様、素人・狂言者のぼやきと侮らず、再考していただけたらと思う。できれば、この考えに対する意見など、反応の発表があればな、と思う(無理かなあ)。明日のゲーム界を担うのは、我々プレイヤーと、そしてメーカーの皆様なのだから。
(埼玉県　神崎家使用人Mk・Tactics君(い))
Ⓜ対戦ゲームに慣れるためにまずCPU戦をこなすという人は多いと思うし、点稼ぎなどCPU戦ならではの面白みもある。対戦の調整も大事だけど、CPU戦のそういった点の調整をしっかりしてほしいという意見。CPU戦というものを見直し、どうしたら価値あるものにしていけるかを考えてみませんか?


⬆(東京都　覆面太郎さん②)
★ねえ、誰かと待ち合わせ?どこかに遊びに行くの?あたしも連れてってよ!



➡(埼玉県　小雪さん③)
Ⓜピュアのサイコロも捨てがたいんだけど、個人的には東風が好きっス♥



➡(宮城県　カトリマットさん④)
Ⓜしんちゃんでース♥言われてもなあ…アンタ怖いんだよなあ。

地域的大流行報告編

Ⓜ No.215の地域的大流行で「ⓇD&D・シャドーオーバーミスタラをAボタンのみプレイ」というネタを掲載したが、これに果敢にも挑戦した強者から報告が届いたぞ。

☆そのとき、目に映った文章は、私の冒険心を刺激するのに十分だった。
「ⓇD&D2をAボタンだけでプレイする。」
　面白い。マジックユーザー魔法なしクリアも頭の中で完全にパターンを作り上げ、さほど苦労もせずに成し遂げた理論派ゲーマーの私が、勝算のない戦いに挑んでいる。実に面白い。この勝負、受けて立とう!(↑何をしているんだか…)かくして、私の無謀な挑戦が始まったのである…。
　キャラクターはファイターに決定。タイプはC(腐海でカブトが取れないため)。さあ行くぜアルフレド(名前)。メストに書いてあったとおり、サラマンダーまでは楽勝。だがサラマンダーに敗れる。無念。どうも移動技を当てても敵がこけないため、体に当たって燃えるらしい。さあ考えよう。こけないのならこける技を探してみるか…あった。対空技。
　練習すること三日間、サラマンダーには勝てるようになった。知恵の勝利だ(笑)。が、しかし、エザーホーデンを相手にあえなく死亡。悔しいのでⓇD&D1でウサ晴らしをする(こっちのAボタンだけクリアは一発でできた…しかもレッドドラゴン倒して)。
　そして「怨霊」もなんとか叩き伏せ、ダークウォーリアⅡの攻撃を見切って殴り倒し、シンの元へ。…勝負はついた。生き残ったのはアルフレド。私の勝利である。長い戦いだった…。
　とまあ、こんな感じで私は愚行を成し遂げた(笑)のだった。それでは最後に一言。
「偉大なる戦士に敬礼!」
(↑ジンか?)
(大阪府　MagicUser君(う))
Ⓜちなみにルートは重戦車ジャガーノート、アインスンの街、迷いの森(抜ける)、灼熱!溶岩界だそうです。レッドドラゴンは面倒なのでパス。
　しかし本当にクリアするとは…恐れ入った!
　ほか、多く投稿いただいているのは「GダラAボタンのみプレイ」。手連射で、しかもキャプチャーなし。シューターの君なら簡単か!?クリアできたら報告せよ。

「技名の中に世界あり」

★友人から「幻獣ドラゴン」という本を借りた。一通り読むと、なかなか興味深いことが書いてある。ラグナロク、ヴァジュラ、ウロボロス、ドラゴンの本なのになぜかこんなことまで書いてある。

ん、まてよ。この言葉はどっかで見たような聞いたような…。そうだ、この言葉は現在稼働中の「マーヴルVS.カプコン」に出てくるストライダー飛竜の意味不明な技の名前ではないか！

というわけで「飛竜の技名の由来」について「幻獣ドラゴン（苑崎透著　新紀元者発刊）」より抜粋し、自分なりに要約してみました。

「アメノムラクモ」

○本には「須佐之男命（スサノオノミコト）が八岐大蛇（ヤマタノオロチ）の腹を切り開いてみると、中から天叢雲剣（アマノムラクモ）が出てきた」と書いてあります。つまり天叢雲剣はあの「草薙の剣」の別の呼び名ともいえるのではないでしょうか。

「ヴァジュラ」

○インド神話の最高神「インドラ」の持つ最強の武器で「金剛杵」とも書くそうです。技巧神トヴァシュトリの発明でヴリトラをはじめ多くの悪魔を殺害するのに役立ったと言われます。

「ラグナロク」

○「神々の滅亡」という意味の言葉。北欧神話では「世界の終末」という意味で扱われています。

「ウロボロス」

○ギリシャ語で「尾をむさぼり食う者」。自分の尾をくわえて円になった蛇を表しますが、このほかに「不死」「無限」「暗闇」「無」などといった概念も表しています。

…「グラム」「レギオン」についてはこの本に載ってなかったので分かりませんでした。これで安心して飛竜が使えますね（?）、では。

（群馬県　ETC君㊉）

★レギオンは地獄の軍団という意味だったような…。技名一つにも、開発担当者のファンキーガッツひらめきが見え隠れ。知ってるとプレイ中思わずにやりとできる知識だ。

技名といえば、堕落天使の必殺技名もいい感じ出してると思う。壬生の「左ききのBABY」うん、いかにもサウスポーが好みそげなネーミングだ。ハエ人間鬼瓦寅男の「ドス竜」そーいや「ドス竜」ってNINJA映画あった。

ティンクルスタースプライツ事情in仙台

★2／28号アイランド「野望の誓い」を興味深く読ませてもらいました。そこで、今回は杜の都仙台のティンクルスターの現況を報告したいと思います。

1．対戦台

仙台市内には、某集計店をはじめとして対戦台が2店に、シングル台が数店に設置されています。大変盛り上がっており、客もちゃんとついてます。

2．大会

その某集計店では既に3回、また、マルゲ屋仙台店では約2カ月に1回の割合で大会が行われています。大会数では、仙台は全国一なのではないかと自負しております。

3．その他

仙台には「すぷら〜」のサークルが存在します。対戦が根づいているので、サークルの定例会は今は設定していませんが、そうでない地域の方は対戦サークルを立ち上げてみることをおすすめします。

仙台、とても盛り上がっています。全国の猛者よ、仙台に来たれ！

（宮城県　TTK-443君㊍）

★対戦サークル設立はとても良い考え。スプライツサークルは軌道に乗り、メンバーの増加、遠征、サークル同士の交流試合だ。ひいては対戦基盤が整っている仙台で全国大会といきたいもんだよね。

☆ライデンファイターズ2の6面ボスにハマっている今日このごろ…。

「あーあ速弾は見えないし、狭いし、スコアも自慢できねーし、そろそろぶん投げようかな…」と思ったら、出ました。スレイブとフェアリー、しかもコマンドも簡単。使ってみると、小さくて弾よけしやすくて、難関の6面ボスも1ボムでクリア。ラスボスなんかノーボームでクリアできました（真のラスボスじゃないけど）。だけど点数低い！今度は稼ぐべー目指せ4000万（悲）。

（山形県　S・O・D君㊎）

★詰まったときは性能の違う機体に変えてみるも一興。突破口が開けるかもしれない、けどやっぱりクリアは自分の好きな機体で迎えたい！

システム・ソーラレイにも勝るパトラ子地獄 Cool!Cool!Death

★こんにちは。オレたち5月◯日生まれのソウルブラザーMi-oと福田。ここはアイランドってとこですごぶるわけわからんところと自負してます（すんなや）。

★宮城県のエイブさんー！プチカラットふつうモード15秒でゲームオーバーなんてまだマシでっせー！俺なんて初プレイ5秒だったからなぁ…（しみじみ）。

P.S最近うでだめしモードばかりプレイしていたので、ひさしぶりにおはなしモードをしてみると、また5秒…一体どうなっとるんじゃや、助けてモルダー捜査官!!

（東京都　チャック!!ファスナー君㊂）

㊢おはなしモード初級者編3面でゲームオーバー、しかもバール使って！ボビャス！

★プチカラット、名人位ゲット！その後、調子にのってアルカノイドRをプレイー！…3面エンド。あれ〜？

（千葉県　響木真人君㊄）

㊢大本のブロック崩しというトコ以外は違いが多いプチカラとアルカノイドR。もし、プチカラにレーザーがあったら…ちぎれん。



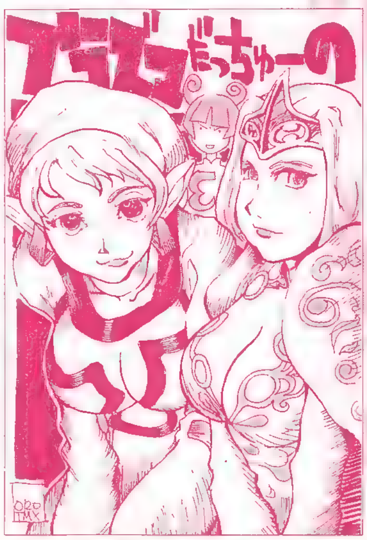
➡（埼玉県　富士聡君⑤）
∵その髪、瞳、頭飾り。ナイルブルーで素敵さ。



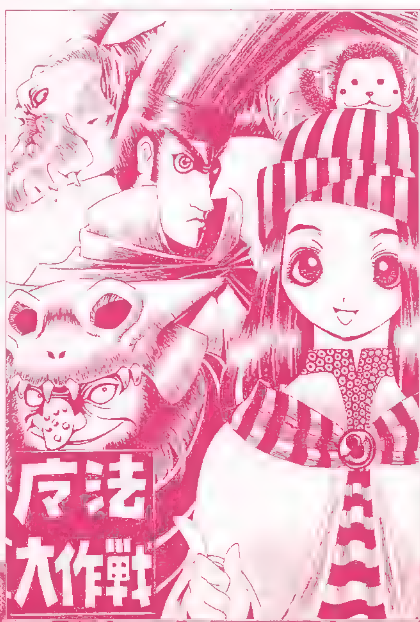
⬆（京都府　佐々岡"パトラ子保存会"ゆりのさん⑥）
㊢保存会ってパトラ子を木乃伊にしちゃうとか？（違う）



⬆（兵庫県　双魚ハテナさん⑦）　㊢パトラ子専用ジェムストーン王国観光モードは一体…。



➡（滋賀県　O120TMX君⑧）
★第四帝国10カ条オー。一つ「プラズマ美容法で日々美しくー」



➡（茨城県　むぐる君⑨）
★これほど美丈夫に描かれたガインってそうはないぞ。

のんきな日常

☆サイフの中身を確認した後、やっと空いた人気台に座ったはいいが、100円台だと思っていたのが50円台だったとき、世界を恨みたくなる。
（宮城県　外道メン君㋘）
Ⓜお神よ、なぜたった一枚の50円玉をわがサイフに残す奇跡を、大いなるこのときのために起こしてくださらなかったのか！

☆卒業旅行で訪れたアメリカで、宿泊先のホテルの部屋の鍵はカードロックであった。部屋の鍵を開けるたびに「セキュリティカードだ」「このカードを使ってくれ」と、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドごっこをしていた私。だって楽しいんですもん、カードをシャッと通したら扉が開くのって…。
（滋賀県　大聖リース君㋙）
Ⓜ私にも経験あるなあ。新声社で働く前の会社でのこと。早朝の仕事で正面玄関から入れなくて、裏口に回る。カシャッ！ピーッ！カチッ！シンと静まり返ったその場にこんな音だけが響いてロックを解除するとき、何だかスパイになったような気分になった。秘密のニオイがするっつーかね。

☆未だにブレイカーズが小人気稼働中の勤め先のゲーセン、二年後には消滅ってのもトトッ神のスタンドには最早記載済みですかね。それまでに就職できんかったら見合いでもするっす。条件は月に一万以上ゲームに使ってもオッケェな経済力と包容力のある人　ストライダーでオンスロートを瞬殺してくれる人なら完璧ってトコロかしら。
（神奈川県　桂春さん㋚）
Ⓜ経済力と包容力があって飛竜マスターなら外見も性格も学歴も年齢も不問なのか～!?われと思わん方は名乗り出るっつのどうスか。

☆デ、デ、デ、デンジャラス!!いろんな意味でデンジャラス!!

読者のみんなデンジャラス!!危険が危ない!!ゲーメストには危険がいっぱい、本を読むとき、気をつけて!!そうさ僕らにゃ知識が必要、備えがあっても自然にゃ勝てない、それではいってみよう「ゲーメストのワナ」の巻。ファ○通の編集者が笑って許してくれることを祈りつつ、ウーワナッ!!

よく見るとゲーメストなワナ、もう一度よく見るとダーメストだったワナ、買ったのを忘れ二冊買ってしまうワナ、いつも特別定価なワナ、目次にあるコーナーが存在しないワナ、ページをめくると指が切れるワナ、どう見ても写真が違うワナ、三発でこの減りと書いてあるときに限ってゲージが写ってないワナ、ラスボスの記事が載るとコイツは使えますか?と電話してしまうワナ、連載コーナーがいつの間にか連載していないワナ、写っているライターの笑顔がぎこちないワナ、全プレテレカがなかなか届かないワナ、読んでいると真ん中のページが取れてしまうワナ、付録が抜けているワナ、次号の発売日が僕らの日常を超越したところに設定されているワナ、裏表紙が女体にサルなワナ……。どうか気をつけてほしい。ゲーメストにはワナがいっぱいかも。
（千葉県　残九郎君㋛）
Ⓜ…わしらが悪かったよ…。この文章ワープロで打ってるとき、あまりの面白さにニヤニヤしてるのをほかの人に見られちったい。ワナだ。

お悩み相談室

ⓂNo.218の大阪府・みこと君の「周りのヤツのせいで好きな女の子に二次フェチと誤解されてしまった、この誤解を解きたい」とのお悩みに、こんなお答えが届いたよん。

☆ならばしかたあるまい！こうなりゃ告白だぁ!!なせばなる！当たって砕けろ!!成功すりゃー誤解も解けてつきあえて一石二鳥だぜっ！うおおを!!漢は気合だぜっ!!…俺は玉砕したけどね。だめだったら笑ってあきらめよう！(泣)
（大阪府　さくら大好き！君㋜）
Ⓜ涙にむせぶダンのイラストも添えてくれたぞ。ここはいっちょ、勇気出して告白しとく?漢道爆心だッ!!

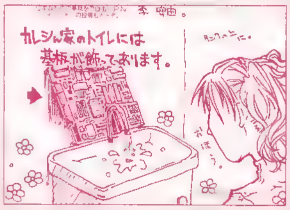
あったかいとつっこみがゆるくなるから大注意!!
つっこみ三昧

☞慶一郎さんを「しづかちゃん」と呼ぶのは不可ですか。
（三重県　TAI君㋝）
Ⓜ気に入ってるんならいいんじゃないの。ただ、某おフロ大好き少女のマニアと間違えられる危険性あり。

☞No.218のアイランドP102の隆君のハガキ、せめて希望プレゼントの部分は伏せてやるべきでしょう。
（北海道　デスペナルティ広石厚也さん㋞）
Ⓜ…いや…笑うとこかなー思うたんやけど…ダメ?

☞AOUショーやAMショー、なぜ東京ばっかなんや！おれは学生やから行かれへんやんけ！1回行ってみたいちゅうねん！大阪で開催しろっちゅうねん！ストリートファイターEX2・バーチャロンオラトリオタングラム・リアルバウト2・エアガイツ
はよやりたいっちゅうねん!!
（大阪府　FBI君㋟）
Ⓜそうよねー。せめて大阪で、何かショー開けないかね。それにしてもこの文章、何だか迫力あるのー…ぐふ。

☞Mioさん、エレナやって神保町ねり歩いたら、ムコに行ってあげる。アレを読者のみんなに知られたくなければやったほうが…。
（埼玉県　神崎家使用人Mk.Tactics君㋠）
Ⓜ何だそりゃ!!今号2ネタ目Tactics…アレってどれだ……ってよく見たら「ウソ、何も知りまへん」だと!!なーんだ。じゃあねえ、キミがユリアンで秋葉原をねり歩いたらムコ立候補挑戦権を与えよう。ちゃんとねり歩かんと不可。



⬆ええっ!?いらないのかなあそれ。⑩



⬆（青森県　黒川春姫さん⑪）
そう言えばこの二人も双子だったな。双子には合体攻撃がつきもの(遠い目)。



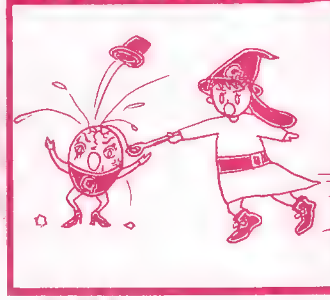
⬆（富山県　いち・にの・さん⑬）
★強く、かわいく軽やかに！
シャオは大・元気少女です！



⬆（奈良県　笹輔33歳さん⑫）
★力も、優しさも、私はこの大地からもらったの。

暴満館

—The House of Full Violence—



「馬鹿者！そうではない、我々BGRの間ではデコピンといったらデータイーストのピンボール台を指すのだ！」
「ピ、ピンボール？そんなもんサターンでラストグラディエイターズやってりゃええやん、それにおまえのBGRってR-TYPEの…」
「くっはぁ〜この非国民め、デコピン様を侮辱するとはなんたる無礼に非礼！いいかよく聞け、ピンボールはゲーセンで遊んでこそ価値あるモノ。あの不粋にデカい筐体、人気映画はなんでもかんでもピンボールにしちまえという短絡的なようで純粋なセンス、そしてうっかり台を揺らしすぎてしまい、通りかかった店員に注意されてこそ真のピンボーラーなのだ！」
「…あんまり楽しそうじゃないな…」
「まぁ一緒に来てみろよ、打ちつき3年揺らし8年（byあんたっちゃぶる）の俺がご指導ご鞭撻してやるダニ」
そして、なにやらノリの悪い友人と共に小倉の街へとくりだす俺であったが…。
「ピンボールがねぇぇぇ！」
そう、肝心のデコピンどころか、ピンボールの台自体が見つからぬ。行きつけのビデオインキャッスル、カジノ京町。プリクラハウスと化したオリンピアンには無論ない。3時間探し回るも…。
「ば…ばかな」
「わかったか佐藤（仮名）、このせちがらい世の中、お前の崇拝するピンボールなどというデカくてインカムの少ない台を置いてくれるゲーセン様など稀だということを。さて、俺は帰って仕事するぜ、ピンボー暇なしってな」
オチはイマイチと思いながら、華やかにみえるゲーム業界の裏でまたひとつ、消え去りつつあるジャンルを感じた一日でした。
（福岡県　BGR-にこよん君㋡）
㊞そんな求ピンボール者のBGR-にこよん君におすすめの商品がこちら、魚ポコ。
たとえ心が拒もうとも、くすり指のスマートボールダコ細胞が魚ポコに求愛信号発信するは必至なのだ。

「デコピン・クライシス」

☆「デコピンしに行くぞ」
何気ない俺の一言から物語は始まった。慌てて額を両手で隠す友人K。

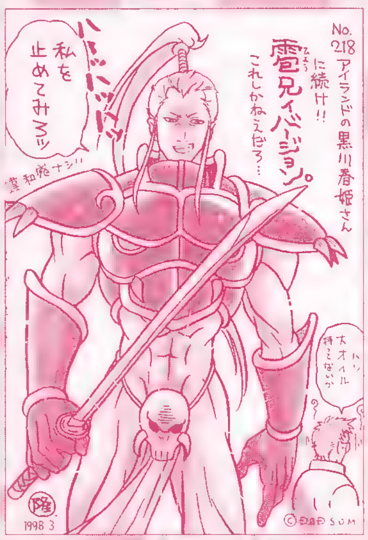


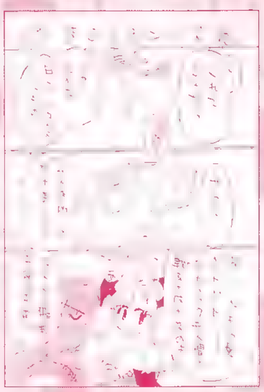
⬅（東京都　QQQ君⑭）
★貨車上での大決闘が好きだったなー。相手の悪漢は大盾で弾をはじく強敵。お互いが跳躍し、交差するごくわずかな間に弾をたたきこむ。決着。列車から落ちるアイツが残したテンガロンハットを自分のと取り替える主人公ーマイベスト死闘10に入賞じゃい。

「ゲーセン絶対禁止行為」

☆2月24日の夜中、テレビ朝日を見ていると『ナインティナイン』の岡村さんが故意にゲーセンの電源を落としていました。番組の企画で『ゲーセンの電気を止める勇気』などとのたまってのことです。こんなこと、勇気とはほど遠い！たとえるなら『無知』！『悪意』！『愚行』！なにも考えないで狂ったことしやがってこォの○○○○めがぁぁ!!って感じです！
その場でゲームをしていた人々はどうだったのでしょう。命を燃やしてタイムアタック・ハイスコアに挑んでいた人々、もしかすると史上最高のプレイをしていたのかもしれません。それらも故意に起こされた停電の闇へ消されてしまいましたァ!!
…いや、しかし！店の中に隠しカメラがあったことを考えると、店長の許可があったのかも、もしかするとすべてヤラせだったのかも知れない。
だが、安心はできない！この放送を見た人々の中に、触発されて同じことをする大馬鹿者がいるかもしれないのです！某有名タレントがドラマの中でバタフライナイフを使っただけで触発され、殺人事件を起こす者がいる世の中、十分にありえる！テレビ朝日のこの番組の企画者よ！筋も通せなければ責任も取れないだろうに二度と馬鹿なマネをしないでいただきたい!!そしてこれを見ているあなたたちも、このことを心にとどめておいてほしい…。
（静岡県　中村英明君㋢）
★テレビ的に作られた笑いだと思いたいが、本当に何も知らないプレイヤーをひっかけたのだとしたら岡村さんには謝罪してほしいね。
ゲーセンの電源を落とす行為＝勇気または笑いには絶対につながらないぞ。

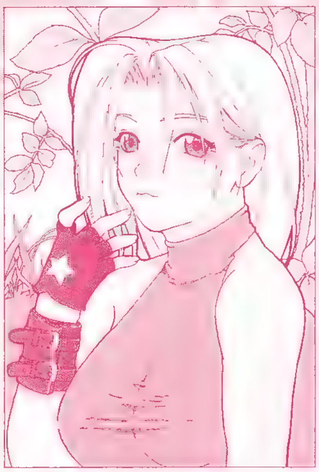
エロス村





⬆（長崎県　惚田ハレ太君⑰）
㊞Mio女神もさすがに呆れ顔。

⬅（千葉県　しろがね隆乃さん⑱）
㊞ウヲオオォ！完璧にハマっているだけに涙が止まらない！裸体にドクロって、ミセスエマニエルのエプロン裸みたいですね。



⬆（北海道　井上藤子さん⑯）
★小娘機の投入で激化の一途を辿る餓狼クイーンの座。若さだけでは常勝不能！



⬆（大阪府　寺本薫さん⑮）
★外道に踏み込んだ男を、月は知っている。

哀

超芸魂

生体兵器ペプロス

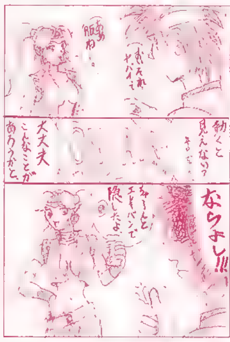
SUPER BIO WEAPON **PEPLOS**

マニアのために造られた
淡いピンクのその機体
パワーアップができなくて
弱いだろうと思われた
ペプロス　ペプロス
ラピッドショットとブレイクは
威力も高く広範囲
スピード速く　シークレット多い
We love you. ASAYUKI！
弾をバラまき飛びゆく先は
そこに輝く蒼い惑星（ほし）
ペプロス　ペプロス
ペプロス

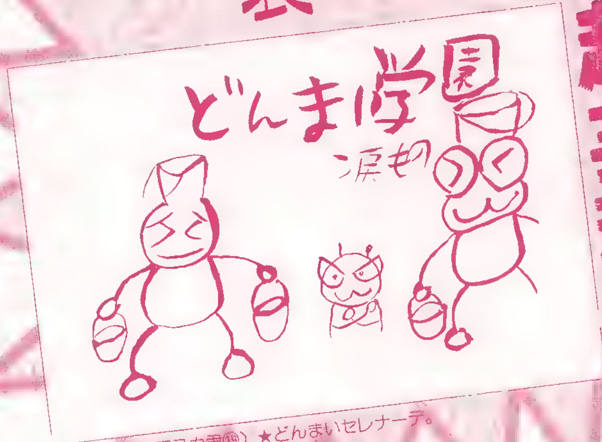
（大分県　D-φ最強流君⑰）



➡（千葉県　S.N.O君㉕）
㊙ビッグマンネバーダイ。



➡（大阪府　"D" SYSTEM君㉖）
㊙この妖精さん高笑いするし〜。



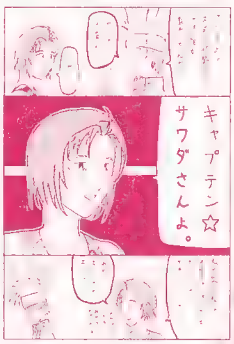
⬆（群馬県　アスカ君⑲）★どんまいセレナーデ。



➡（東京都　素敵★凡人君⑳）
㊙脱ッシャラ…リーマンから猪馬にフェイスオフすること



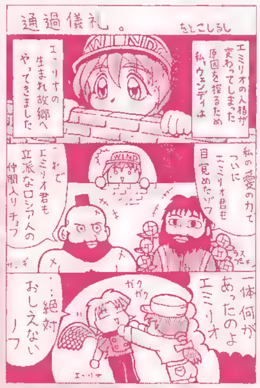
⬆（茨城県　MK-Ⅲ君㉓）
㊙5万ポイントいただきカモネ。



➡（愛知県　池田徹之君㉗）
㊙サワダ役の男ってストⅡムービーのほかはどんな映画に出ているのかが知りたい。キャプテンシステム使えばわかるかな。



➡（愛知県　絵入安君㉙）
㊙2コマ目の血が人型ビスケットに見えておいしそうだ。



➡（福岡県　漢印空手4th君㉑）
㊙怪物・人のロシアンフェロモンで全米軍が、夜妻状態だ。



➡（青森県　ガンリキ兄君㉚）
★カバヤ製のガ一番おいしいですハイ。



➡（東京都　混血BEM君㉘）
㊙喜＝○、怒＝×、哀＝▲、楽＝♨

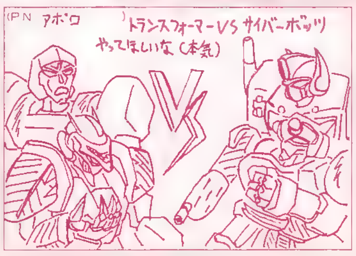


⬆（大阪府　油性君㉔）
㊙死霊の罠か！ブレインデッドか！悪魔の申し子MAX！



➡（?県　DHAさん㉒）
㊙生きとし生けるものこれすべてベイベイ。

「このカードが実現したとします。トランスフォーマー側から6体選んでください」
★コンボイ司令官ははずせないな、メガトロン様も。鮫の奴と3身合体の奴も入れて…あと一体か。ぐああ決まらん、20体にならない？



■トランスフォームイジェークト。㉛

私立ジャスティス学園
英雄のそっくりさんコンテスト!!

Ⓜお待たせいたしました!!前々から募集していた英雄のそっくりさんコンテスト。今回いよいよ開催です〜。応募総数は…4通。いやいや、4通でもきてよかった、企画倒れになりゃしないかとヒヤヒヤしてました。てへ。4人とも現役の学校の先生っつーことで、ご協力くださった先生がた、どうもありがとうございました!!



神奈川県立田奈高等学校・磯辺攻寛先生。数学教師であり、オレの所属している「マイコン研究部」（その実体はゲーム研究部!?）の顧問の先生です。「ジャスティス学園」の発売前から、英雄はわが部では「磯辺」と呼ばれ、すでに定着しています（笑）。あとこの先生、将棋の有段者（五段!!）なんです。
（神奈川県　師匠君ぬ）
Ⓜ先生が「英雄」と呼ばれることは多々あるだろうけど、逆に英雄が先生の名前で呼ばれているとは…。写真の表情からきっと優しい先生なのねんと想像できます。



山口県立田布施工業高等学校・林紘宣先生。担当科目はプログラミング技術。身長165cm、体重63kg。口ぐせは「減点するぞ！」。
（山口県　宮本茂雄君に）
Ⓜおお、かなり似てます！顔の輪郭、鼻と口の感じ、きてますねー。髪型も似せたらものすごく似そう。プログラミング技術担当というのもまたサイバーな雰囲気ですな。そんなわけで、大賞は林先生に決定〜!!林先生と宮本君には編集部より㊎カプコングッズ贈呈。おめでとうございますー。他4名様には粗品を贈呈!!



世田谷区某私立高校の数学のN先生（名前はヒミツ）。学校では「ケロ」と呼ばれている。生徒がエレガントな答えを出すと「よし」と黒板に書く。2回書くこともある。最近「英雄」と呼んでも返事をする。残念ながら既婚者。
（神奈川県　シルバー王女君な）
Ⓜ先生目つぶっちゃってますねえ。よし。ネクタイの曲がり具合もまたよし。



松山市立南第二中学校・高橋隆文先生。みんなから「ジャガ」と呼ばれている。
（愛媛県　機動戦艦ナタデココシコ君ね）
Ⓜプロフィールがこれだけしか書いてなくてさびしいザンス。写真がブレてちょい見づらいですが、なんか照れてらっしゃいますね。生徒のかっこうから見て、給食時間か。



⬅（岩手県　TOONさん32）
Ⓜあの人も先生だったらなあ。今回写真送られてたのかなあ。

学園ゲーセン化プロジェクト…茨の道は教師改造から

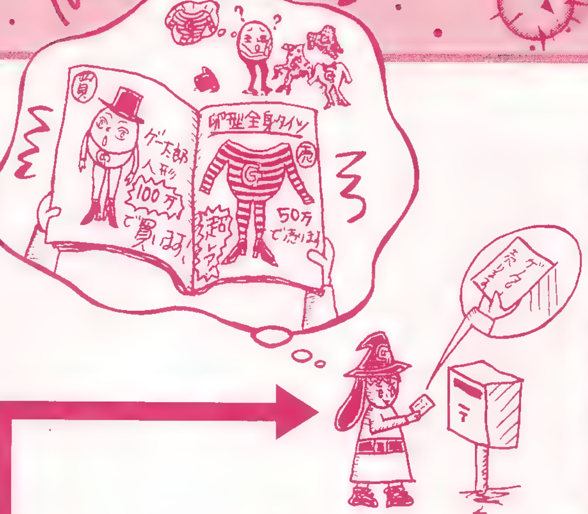
☆「英雄のそっくりさんコンテスト」
この告知を見て、俺と友人Kはファンキーな笑みを浮かべた。おのれの学校の教師をメスト誌上で血祭りじゃなかった紹介できるなんて、こんなすてきな企画が存在したか？体内時計で2秒の議論の末、ターゲットはわがゲーセン同好会の顧問の先生（本人否定）と決定した。
K「先生、こーゆー企画があるんで、ひとつ写真撮らせてもらえます？」
先「ダーメ」
Z「そう言わないで、お願いしますよ。ほら、友人Oからデジカメも借りたんです」
先「ダメです。だいたい、俺は英雄には似てません」
K「いや、それが大丈夫なんですよ。俺とZAXとOが考えた儀式を通せば、先生もりっぱな機動教師♡」
先「何が大丈夫なんだよ」
Z「フフフ、プロジェクトはこうです」
1デジカメで先生の顔データを撮る
2Oのところへ持っていく
3Oがパソコンで加工する
4完成!!
Z「圧勝オオオッ!!」

先「絶対いけません!!第一、それってインチキじゃん!!」
K「何言ってるの先生、メダルのためならドーピングもするって言うの!?」
先「いやそーじゃなくて…って何立場入れ替えてんだ」
Z「まあまあ、目のところに黒い線くらい入れますから。つーわけでパシャッ」
先「あ、シャッター切りやがったな。てゆーか学校にカメラ持ってきていいと思ってんのか？没収。終ー了ー」
Z「ああーそっそれは戦友Kの形見でして…」
K「殺すなー!!」
先「Oに借りたんやなかったんかい!!」
Z「とりあえず、試しに作ってみましょーよ。それでも気に入らなかったら、もういいですから」
んで、友人Oに注文して、その翌日…
Z「プッ…クク…フハハハハハ!!」
K「ヒャヒャヒャア!!O、これいいよ!!面白すぎ!!」
先「何だこれはー!!」
友人Oが施した秘密…それは、英雄の絵に顔をハメコミ合成するといういたって簡単なモノであった…が、そりゃあもうインカ文明の秘宝かと思えるぐらい珍妙であった。マジで。
O「ほかにも、こんなん作ってみました」
K「うおおボーマンだアー!!」
Z「エッジもあるぞ!!イ、イモヤンキーじゃん!!ハハハハハハ!!」
先「おい、これは…プ、プ、プリクラかー—!?てめーらよけいなモン作んなあァ!!全部没収だ没収!!」
K「えー、先生これ絶対載るって!!」
先「よーし、ここまでやるんだったらいいだろう。ただし、そんときにゃあ修学旅行にもう一回行く覚悟をするんだな」
Z「意訳すると？」
先「留年させんぞコラアー!!」
えー、そういうワケでして、この企画は闇に葬られてしまいました。別に留年が怖いってワケでは…んぐッ…やっぱり、教師と生徒の間の信頼関係は大切だしい、ねっねっ♡
（福岡県　ZAX君の）
Ⓜうーん、実に惜しい。ぜひ送っていただきたかった。先生もきっとシャイなかたで、写真が載るのはちょっぴり恥ずかしかったんだね♡

No.261のクイズのことっス

Ⓜ大聖リース君からのクイズの答えは
「頭に「キャプテン」がつく」
でした〜。応募総数23通、全員が正解。わりと当選確率は高かったぞ。で、当選者発表！
大阪府　尾崎泰弘君
岐阜県　ワタナベさん
北海道　GHM君
岐阜県　桃ずきんさん
大阪府　大柴政夫さん
同府県の人が2人ずついるのは偶然！おめでとうございました。

ご商談の場



★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号に則って記入してください。

- ●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
- ●掲載された次の月末で締め切り→②
- ●締め切りなし→③

買います

●サイキックフォースのグッズを買います。特にゲーメストのサイキックフォース2012の特集ページを希望します。品名と希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒410-0822 静岡県沼津市下香貫楊原530-6 杉山晴菜）

●SNKトレーディングカードのブルー・マリー（スペシャルカード）を高価で買います。または覇王丸（スペシャル）か不知火舞（スペシャル）と交換してください。まずはW葉書で連絡ください。①（〒511-0233 三重県員弁郡東員町城山3-22-12 森脇恵子）

●ネオジオCDZ本体一式＋KOF97を2万円以下で買います。送料そちら持ち。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③（〒603-8152 京都府北区烏丸通西入ル小山町216-5 アルカディア106号 邦幡雅史）

●ネオジオ版KOF97（ROM）を1万～1万5千円で買います。ただし箱・説明書付きに限ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒527-0006 滋賀県八日市市建部日吉町坪田恭尚）

売ります

●ゲームのポスター、グッズ、トレカ、カプコンシークレットファイルなどを売ります。まずはリストを送りますので90円切手同封のうえ連絡ください。③（〒504-0942 岐阜県各務原市小佐野町2-72 永縄正人）

●月刊ときめきメモリアルのCDのNo.1～18と春の増刊号をセットで1万円で売ります。封書で連絡ください。①（〒065-0030 北海道札幌市東区北30条東6-2-18-132 大江千尋）

●ギャルズアイランド2、4、ストII、ストIIIのムック、ゲーメストEXの創刊号を売ります。80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒805-0017 福岡県北九州市八幡東区山王3-21-5 國武徹）

●ナムコットボードゲームNo.2「ドラゴンバスター」を売ります。もしくは「ドルアーガの塔」「ワルキューレの冒険」との交換での可。希望価格または品名を明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒238-0022 神奈川県横須賀市公郷町6-6-43 小山哲也）

交換・その他

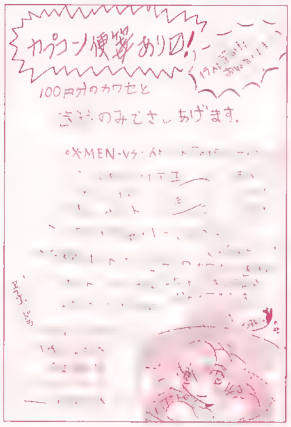
●こちらの草薙京、八神庵等身大ポスターをあなたのリリス、春日野さくら等身大ポスターと交換してください。また、こちらのSNKトレーディングカード覇王丸（スペシャル）をあなたの色（スペシャル）と交換してくださる方も同時募集します。③（〒300-0334 茨城県稲敷郡阿見町鈴木7-54 筒井裕樹）

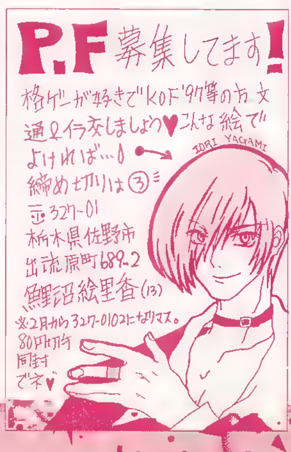
●ゲーム好きでアクションや格闘アクションゲームが好きな方文通してください。私はアクションではボンバーマン、格闘ではカプコン、SNKのものがスキです。③（〒979-0154 福島県いわき市沼部宿65 阿部実）

●KOF、ブレイカーズ、X-MENが好きな方、僕と友達になってください。年齢性別問わず。イラ交もOK。③（〒225-0002 神奈川県横浜市青葉区美しが丘4-5-1-50 川瀬明羊）











ゲーメストアイランドではあなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド胆を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！投稿はこちらまでよろしくね！

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド各係

namco WONDER TOWER

スーパーキャロット 名人位争奪戦



ゲーム史に新たな1ページ 強者の証「名人台」登場!

「自分の好きなゲームが好きなときにプレイできたら…」

そんな夢のようなサービスが、京都市のド真ん中に居を構えるナムコワンダータワー京都店「スーパーキャロット」に誕生した。

定期的に行われる名人位争奪ゲーム大会で、見事勝利を収めた強者にのみ使用が許される、名付けて「名人台」は、ゲーマーが泣いて喜ぶ至れり尽くせりのサービス機能がテンコ盛りだ。

まずプレイ料金が無料であること。ゲーセンに一文無しで入ってゲームができるなんて、こんな話は前代未聞!

筐体は29インチのミドルアップライトで、各ボタンには連射装置を完備。さらに75Wスピーカーを2台搭載し、迫力のサウンドを楽しみながら皮張りソファーに座ってプレイができるのだ。

また、個人で所有している基板の持ち込みや、自分の手になじまないレバーやボタンの調整も要望があればスタッフが対応してくれる。その他にもムフフなサービスが目白押しだ。

これだけの出血大サービスをしている以上、我々スタッフは当然「名人位」の名に恥じない高度なプレイを要求する。次回開催の大会において敗れれば即その位は返上、新たなプレイヤーに引き継がれる。我がワンダータワーの広告塔にふさわしくない者は、わずか一週間でその位を剥奪される。

先日の鉄拳3大会で誕生した「初代」の名人は、次週のシューティング大会ではいいところなく敗れた。どんなジャンルのゲームでもソツなくこなせるプレイヤーこそ、ワンダータワーの、そして京都のヒーローにふさわしい。

道は険しいが、我れこそはという腕自慢のプレイヤー諸氏の挑戦をスタッフ一同心より待っている…。

あるゲームに狂った独りの男のたわ言

な、なんだと、名人台サービス!? タダで好きなゲームがやりたい放題だって!? こりゃたいへんだ、今から次の大会に備えて特訓しなきゃ!

ついでに私物の基板についたホコリを綺麗にとって、来たるべき至福の瞬間を待たなくちゃ。30枚も持ってると手間がかかるが、あとのことを思えば苦にはならないさ。

そうそう、改造コンパネの注文も考えておかなくちゃ♥

(翌　日)

「店長、今までいろいろお世話になりました。私は本日をもって会社を辞めさせていただきます。」

そう、この男の勤務先はワンダーワー京都店。自分で自分の店を荒らしては本末転倒と、潔く職を辞して酒池肉林な世界を目指す決意を固めたのだ。

だが彼は先輩社員からのひと言を忘れていた。かつて同店で働いていた社員の参加は認めないということを…。

ある店員は証言する。

「ときどきもの凄い殺気を放つ孤独な男が店に現れ、片っ端からゲームをしまくり、悲しそうな後ろ姿を見せて静かに帰っていくんですよ。ただどこかで見たことがあるような気がするんですけど、思い出せないんです…。」

名人一人の下には、幾多の敗者の姿あり。名人への道は高く、そして険しい。

(文・約一年ぶりの「現場復帰」、ナムコワンダータワー京都店社員S)
※たわ事は勿論フィクションです。



プラズマの力をその手に

STAR GLADIATOR 2 NIGHTMARE OF BILSTEIN™

出荷時期が4月上旬ということで、ゲーセンで遊べる日がもう間近に迫ってきた。今回は、おおまかな知識の整理と、動いているところを見ていない人のためにどんなゲームなのかをざっと紹介しよう。

担当：ギィ

一部ではロケテストも行われ、いよいよ発売が迫ってきたスターグラディエイター2。これまで紹介されてきた記事とは変わっている部分もあるので、今回はシステム周りの再チェックといこう。キャラクターごとのコマンドは発売直前の次号に掲載の予定だ。

Mボタンを使いこなせ

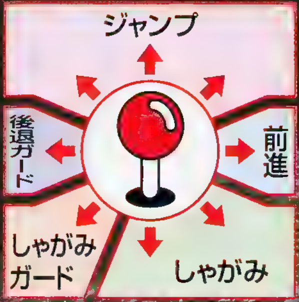
レバー後ろでガードが可能になり、ガードボタンがなくなった代わりに新設されたのがM（移動）ボタンだ。

Mボタンのみ、またはレバー上+Mで画面奥方向に、レバー下+Mで画面手前方向に軸移動を行う。前作をプレイしていた人のために補足しておくと、今回は胸側、背中側による軸移動の性能差はなくなり、どちらでも相手を中心に円を描くような動きになっている。

連続で軸移動を行うことはできないが、攻撃やダッシュによってキャンセルすることは可能。しっかりよけてしっかり反撃を叩き込もう。

また、Mボタン+レバー前または後ろでダッシュボタンとしても使うことができる。


プラズマコンボはホーミングするので必殺技に狙うのが効果的。



縦斬り A　横斬り B　蹴り K

M 移動

- Mor上+M：奥へ軸移動
- Mor下+M：手前へ軸移動
- →→or前+M：前ダッシュ
- ←←or後+M：後ダッシュ

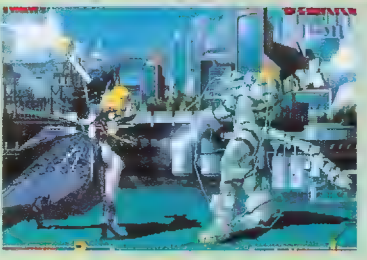
- ★A+B：投げ
- ★A+M：プラズマリベンジ
- ★B+M：プラズマリフレクト
- ★B+K：プラズマフィールド
- ★相手ダウン状態で↑+AorB：大ダウン攻撃
- ★相手ダウン状態で↑+K：小ダウン攻撃
- ★ダウンの瞬間いずれかのボタン：受け身
- ★ダウン中/受け身 レバー+ボタン：移動起き上がり

PLASMA REFLECT〈B+M〉

B+Mで構える。とれる攻撃等はプラズマリベンジと全く同じ。ただ一つ違うのは、武器をはじいて相手を無防備にするという点。反撃は自分で行わなければいけないのだ。しかし、この無防備状態はかなり長く、多くの必殺技やプラズマストライク、プラズマフィールド等も間に合うので、大ダメージが見込めるのが魅力だ。

ただ、リフレクト後の間合いがまちまちなので、状況によって反撃を変えていく必要があるのがやや難しい。

これも半ゲージを消費。


ぱっと見地味なリフレクトだが、


プラズマストライクやフィールドが入るのは大きい。

PLASMA REVENGE〈A+M〉

A+Mで構え、立ちガードできる武器（飛び道具除く）攻撃（K除く）がくるとはじき返し、自動的に反撃してダメージを与えるのがプラズマリベンジ。

ダメージはやや低いが演出が格好良く、間合い等に関係なく反撃できるのは魅力。

半ゲージを消費する。


相手のプラズマコンボを覚えて割り込むのが実戦的。


自動的に反撃。演出による心理効果も大きい。



相手の攻撃をはじき、

PLASMA COMBO

スタグラといえばのプラズマコンボだが、前作から最も大きく変わった点でもある。
基本的にはボタンをいろいろな順番でボタンを押していくことによって、様々な特徴を持つ技を次々と出していくことができるコンビネーション技である。

前作では分岐ルートがほぼ3タイプに類別されていたが、今回はキャラによって分岐も様々、さらに、しゃがみ技やレバー入れ技から始まるものやレバー入れで分岐するプラズマコンボも加わり、非常にキャラごとのバリエーションが豊かになっている。


これはハヤトの例。まずは上段のKから


上段のKへ、ここから分岐して、



そのままKで中段攻撃が出る。



Bボタンで下段攻撃に。ほぼ2択だ。


そのままKで下段へ。ここからさらに続き、キャンセルも可能。


しゃがみからスタートするものもある。当然下段。


前Kで中段に変化。こちらもまだ続きがあるぞ。



まずはいろいろ試してみて、キャンセルポイントなどを確認しよう。

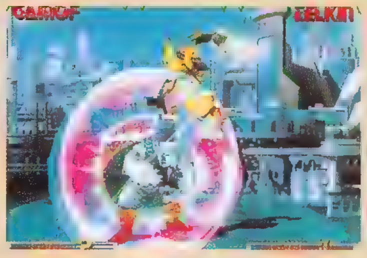
ちょうど一般的な3D格闘ゲームの、コンボ系の固有技をイメージしてもらえるとわかりやすいかも知れない。
しかも、これにキャンセルをかけて必殺技を出すことができるものがほとんどだ。
一応、前作と比較すると、しゃがみガード不能の中段になっている部分が非常に少なくなり、そのかわり連続技になる部分が多くなったことで、よりわかりやすくなっている点も付け加えておこう。
連続技に、牽制に、固めに、中段・下段の揺さぶりに、用途に応じて様々なプラズマコンボを使い分けていこう。

PLASMA FIELD 〈B＋K〉

新システム「プラズマフィールド」の全貌が見えてきたので紹介しよう。
まず、B＋Kで1ゲージを消費すると自分を中心に球状のフィールドを展開、これが相手にヒットして初めて、プラズマフィールドが発動する。


このドーム状（空中では球状）のフィールドがヒットしてはじめて発動する。

ガードされるとゲージを消費するだけで何も起こらない。空中でも出せるぞ。
プラズマフィールドが発動すると壁と天井に囲まれた特殊空間に相手を引きずり込み、強力な特殊能力を使用できるようになる。
特殊能力はキャラによって様々だが代表的なものは連続技タイプ。プラズマフィールド発動で吹っ飛んだ相手に、そのまま特殊能力を使ったコンボが決まる。
プラズマフィールド中は壁や天井、床でバウンドした相手やダウンしている相手にも攻撃がヒットするので強力なコンボが可能なのだ。
それ以外にもスーパーアーマー＋強力な投げや、透明化＋スピードアップ、時間を止めたりと様々な効果を持つプラズマフィールドがあるぞ。


浮かしや振り向かせ、リフレクトからの連続技が安定。対空としても優秀だ。



プラズマストライク使い放題なんてのもある。さすがは元祖プラズマ使い。



連続技タイプなら浮かせ技などから、



フィールドを当て、


そのまま特殊攻撃による連続技を決める、なんてことも可能だ。

見て驚け!

プラズマストライク演武

プラズマストライクとは、いわゆるゲージを使った超必殺技。そのド派手でカッコイイ演出の数々をお見せしよう。

冴えわたる剣技



紅蓮天破!

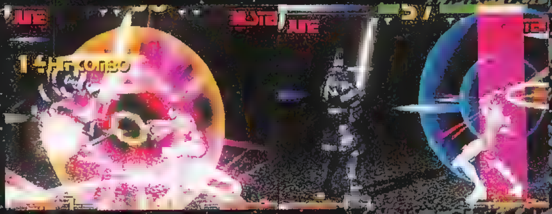
一刀両断



ブラッディブレード



サウザンドバースト



ビッグバン



サテライトシュート



スパイラル・エンド



スーパーガモトルネード

ほとばしる力



スカーレット・デル・ソル









10t爆弾



ド根性投げ



マーダラーバルカン



ハッピーブラックホール

ハッピー＆ラヴリー♥

シューティングスター

メテオステップ

円月

プラズマの爪

皆中必殺

獄炎焼却

オメガショックウェイブ

血華爪陣

炎

デストロイスピア

朧旋

カイザーストライクデストラクション

宙空よりの襲撃者

また次号

ダンスウィズミー

クリムゾンフェニックス

デッドリーブレイク

暗黒吸引

遂に判明したプレイヤーキャラたち。今回は、ひと通りのおさらいをしておこう。自分の使うキャラを選ぶ際の資料として活用してくれ。



キャラの顔見せ終了

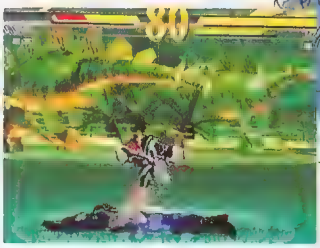
プレイヤーキャラが遂に決定

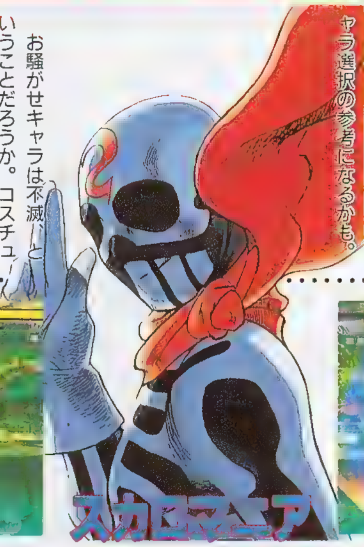
明らかになった3キャラにより、EX2のプレイヤーキャラが遂に確定した。

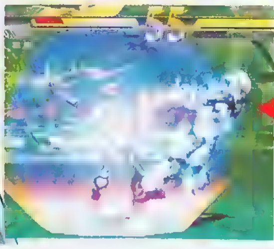
攻守をバランスよく兼ね備えた軍人ガイル、使命が独走しているヒーロー?スカロマニア、そして悟りを開くヨガの達人ダルシム。これで、プレイヤーキャラは出そろった。

今回は、この3キャラの魅力?となりそうな部分を紹介するとともに、EX2で登場した新キャラクターのバックストーリーを掲載しよう。キャラ選択の参考になるかも。

お騒がせキャラは不滅、ということだろうか。コスチュームも新たに、今回も登場することが確定したスカロマニア。EX2になって、またもや怪しげな攻撃を覚えた模様。何よりも厄介なのは、勘違いしているだけのおとぼけキャラと思いきや、これがなかなか弱くないという点である。

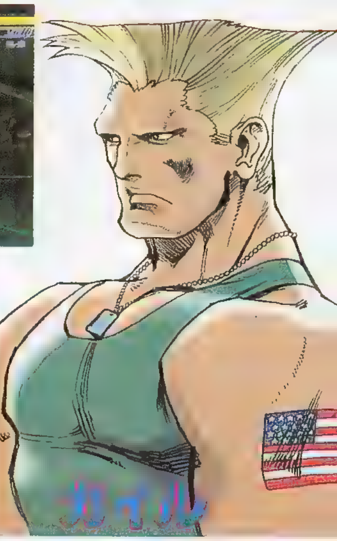








EX2のガイルは新技として、ソニックブーム系のスーパーコンボが加わっているのが分かる。ダブルサマーソルトキック、オープニングギャンビットという、2つのスーパーコンボの使い道が確立されすぎているため、ここにどういう形で組み込まれていくのか非常に興味深い。

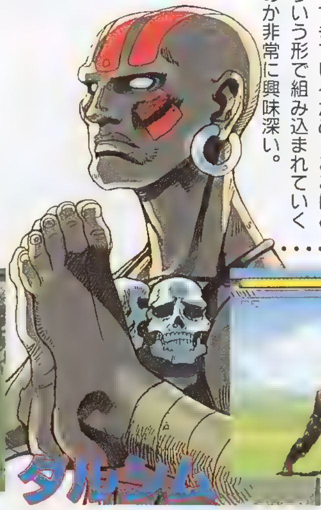




EX plus αからこの世界に参戦した、悟りを開いたインド人ダルシム。CMも放映されたのでコンシューマでは浸透しているものの、アーケードではEX2が初参戦。ストIIシリーズではおなじみのダルシムだが、EX2のフィールドでどこまで闘うことができるのか興味深い。











キミだけにコッソリ教えよう！
ペリー来訪にも勝る新作黒船地獄を！

キャラクターバックストーリー紹介



バックストーリー

仮面の貴公子、バルログ。その柔軟な肉体から繰り出される攻撃は、東洋人から教わったNINJUTSUと、華麗なる身のこなしが融合した、天性の技である。美に対する異常なまでの執着、強い者だけが美しく、敗者は常に醜いという信念が、バルログをより強くさせる。

「この爪が、お前の血を欲しがっている」

ストリートファイターⅡシリーズから華麗なる復活を遂げた悪役美男子バルログ。得意の空中戦と手数の多さはEX2でも健在なのだろうかねぇー（ため息）。

新技予想



地上をごろごろ、そして爪でクシャ。ヒョーッと跳んで空中で間合い調整。サマーをすかして…。動きを想像するに、この線は揺るぎないとみた。そして、この2つのスーパーコンボで攻撃力をも手に入れたというところだろうか。

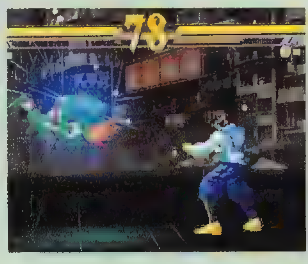


バックストーリー

幼い頃、乗っていた飛行機がジャングルに墜落するという悲劇から、ブランカの人生は大きく変わった。身を取り巻く大自然すべてが敵となる密林で、ブランカが生き抜くために身に付けたのは野生の技であった。

常識を逸脱した攻撃の数々、人間離れした跳躍力。そして自給自足の発電。厳しい弱肉強食の大自然を生き抜いてきた結果が、動きによく表れているところもブランカのおもしろさの1つだろう。肉弾攻撃を主軸にしているのもしかり。素早さと破壊力を兼ね備えた自然界出身の戦士なのだ。

新技予想



空中で光を放っているブランカ。この光り方はスーパーコンボのものと予測できるので、空中からの選択肢が増えた模様。打撃のスーパーコンボなら、ジャンプ攻撃から連続技になったりするのだろう。バックステップローリングからの奇襲策として使うのかもしれない。投げ系のスーパーコンボなら連携を考えるのが楽しくなりそうだ。



バックストーリー

人知れぬ山奥にある木霊村（くくのちむら）には伝説の剣士の言い伝えがある。その昔、村に突如現れた巨蟒（おろち）は嵐を呼び、大水を降らし、陽の光を奪った。村人は、山神の怒りを鎮めるためと、娘を差し出し助けをこうた。そこへ一人の剣士が現れた。そしてその剣士はたった一人で巨蟒を倒し村人を救った。しかし、その剣士が再び村に現れることはなかったという。

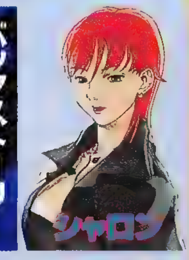
そして月日は流れ、ハヤテが生まれた。

伝説の剣士とハヤテの間に一体どういうつながりがあるのか、非常に興味深い。

新技予想



まず初めに、この技がどういうモーションを取っているのかが微妙。動いているところが見られれば一目瞭然なのだろうが、写真だけではこの後上がるのか下がるのかも分からない。ハヤテのまわりにある軌跡はおそらく剣によるものなのだろう。ということは、回転しながら相手に斬りつける技なのだろうか。見ためがちょっと土星っぽい。



バックストーリー

孤児として預けられた修道院の尼僧として、また諜報組織のA級エージェントとしての2つの顔を持つ、紅髪の美女シャロン。矛盾する使命の中で生きる彼女の心を繋ぎ止めているのは、未だ見ぬ肉親への想いだけであった。国際的犯罪シンジケートを調査する中、主要メンバーの一人に自分と同じ特徴があることをシャロンは知る。

「真紅のバラのタトゥー…。あの人はいったい誰なの？」

正体を突き止めるべく、単身潜入捜査を開始した。

新技予想



相手を掴むようなモーション。前作の通常投げとは異なるため、必殺技に投げがあるのだろうか？そして、宙に舞う相手キャラ。追撃してくださいといわんばかりの浮きっぷりに脱帽。ひょっとして投げキャラなのかな。

「アリカのコレかなえて」お答えコーナー

というワケで、前回載せきれなかった要望や質問についてのお答えコーナーだ。これから先の疑問についてはゲームそのものが答えてくれるし、攻略記事でも応じていくぞ。でも、希望の実現や微妙な答えの真偽は、プレイして君の目で確かめよう。

1：隠しカラー（イカれたコスチューム）を入れてほしい。ポリゴンゲームのはやりっぽいし…。
（広島県　野崎君　同様2通）
A：キャラクターの個性を大事にしたいのでできるだけ同キャラ内の変更は控えようという感じで制作しています。モデルを変えるだけなので、制作的には簡単なのですが…。

2：キャラクターがスーパーコンボとは違う光り方をしていますが、あれはオリジナルコンボですか？それとも新システム？
（神奈川県　蛭川君　他8通）
A：チェーンコンボシリーズとキャンセル技シリーズの進化系…、VHのチェーンコンボとスーパーキャンセルが融合した感じ、と思っていただければいいかな？
（これについては次号以降の紹介・攻略記事で取り上げますので、お楽しみに）

3：コンボ表示をもっと大きく！派手なほうが見やすいし、決めた喜びが増える。
（東京都　桶田君　他3通）
A：初回掲載の写真では前作のEXと同じフォント（文字）ですが、本当は大きく、わかりやすく、説明的なほどに出しています。安心して下さい。

4：エンディング（ストⅡシリーズです）にあった表彰台をぜひとも復活してほしい。オリンピックか「真剣勝負」かって感じで好きでした。
（神奈川県　村木君　他1通）
A：真剣勝負…。表彰台…。さて、今回のEXはどうでしょう？

5：挑発できるようにしてえ！スタートボタンとかで…。
（東京都　熊田君　同様多数）
A：基本的に対戦相手を馬鹿にしているようで、挑発はあんまし好きではないんですが、例えば春麗の「ごめんね」的なものなら許せるかも？しれませんね。

6：CPU戦の間にボーナスステージを希望。できれば、おもしろいだけでなく対戦に役立つ内容でお願いします。
（熊本県　北島君　他4通）
A：ボーナスステージ中に乱入されたらどーしよう？とか考えると夜も眠れません（嘘）。

7：時限制の隠しキャラはいるんですか？こんどはストⅢのキャラとか…？
（千葉県　池田君　同様多数）
A：いません（きっぱし）。でも私、嘘つきだから嘘だったらいいですね。開発スタッフの私への裏切りを期待してください（期待で終わらせようと企んでいますけどねー）。

S O K K O U S E I T O K A I T I M E S

速攻生徒会タイムス

S-TIMES 平成10年4月30日号 (株)新声社 速攻生徒会広報部

家庭用ゲームソフト、速攻生徒会のビデオをプレゼント、と告知したら、本当にたくさんのハガキ・お手紙が送られてきた。いや〜どうもありがとう。

みんな、家庭用の対戦ゲームだと、プレイをアピール場がないせいか、色々なことを手紙に書いてきてくれた。今後に生かせるかどうか分からないけど、なかなか面白く読ませてもらった。

ここでは、みんなのお手紙を紹介しつつ、攻略法や連続技、裏情報を提供しちゃうぞ！

速攻生徒会、やってみてどうだった？

語り部：みんなの石井ぜんじ

全体的に多かったのは、こんな意見。

「グラフィックは物足りなさを感じたものの、全体バランスは家庭用オリジナルのゲームでは僕の中で最高」（神奈川県 近藤君）

「最初見た時の感じはやはりアレだったが、実際やった時は楽しくいい作品になっていると思う」（茨城県 久保君）

グラフィック面は、技のモーション作りは苦労したんだけど、やっぱりアレ!?かね。でも、内容はやりこみに耐えうるという意見が多くて良かった（ホッと一息）。

「速攻発売日翌日、秋葉原で10軒近くをまわるも発見できず」（千葉県 八木田君）

「ファミコンショップを何軒まわってもないといわれショック」（大阪府 中村君）

という人も多かった。いわゆる、初回の本数が少なかったわけ。実際、秋葉原では発売当日にすべて売り切れていたようだ。『流通のしくみ』は、色々考えさせられることが多い。

細かい点では、

「拡張ラム対応にしてほしかった」「ビジュアルONでもデモとばしがしたい」「同時押し設定をL・Rにできると良かった」（埼玉県 飯野君）

というのもあった。もっともな意見。果たして反映できる日は来るのか？

各キャラよもやま話

さて、気になるキャラ人気だが、神保町マルゲ屋では石田が人気。連続技バカ一代（良い意味で）な人にはこたえられないみたい。作った人が『はまー』だからね…。

◎石田

石田はメチャメチャ固められるので強そうに見えるけど、ダメージ量・防御力が弱い。本当に強くなるには、より1ランク上の使いこなしをしないとキツイと思う。

一方、読者から強いとされているのが、柴田・本多・真田あたり。

◎柴田（宇宙番長）

柴田は、ダッシュ小Pからソニックコンボで小→中→しゃがみ大P→波動崩拳の連続技が使えれば、もう十分強い。また、その他に防御力の強さも原因。ゲーム大会では、柴田・裏本多はハンデとして相手側の☆を2つ増やすことにしている。友達と対戦するときも、そうしてみるといいんじゃないかな。

◎真田

真田は、『ダッシュの中段大Kからのパンチレーザーと下段の2択が強力』らしい。でも、ウワサでは『暗黒式フラッシュ（すかし投げ）』が強いという話。調整段階ではあんまり使いこなせなかったのだが。

そうそう、真田はスーパージャンプ中、レバー下大Kで急降下キックが出せる。スーパージャンプしてすぐ出せば中段技だ。昇ピー拳を持ったキュー[redacted]ィなんて呼ばれていたのを思い出す。暗黒式フラッシュ→暗黒式ドリルの連続技とか知ってた？

◎榊原

みんなの評価は低いけど、本当は強いのが榊原・加藤あたり。ダッシュユーコジャーマンを使ったり、確実にユーコノーボム→超キャンメロディアスにつないでいけばイケる。ダッシュ大Kにキャンセルがかかるのも忘れずにね。本当はインテレクチュアルからノーボム（超キャンがかかるんだけど激ムズ）。

◎加藤

加藤は、埼玉県の鮫島君などのダイヤグラムでも、ビリ2。ちょっと残念だ。実は、とても多くの戦法が秘められたキャラで、テクニカルキャラなのだ。ポイントを挙げてみよう。

①ダッシュソニック中Kから下小Pへつなぐ連続技
②徹し→超キャン突掛掌
③立ち中K→キャンセルパワーボムでハメっぽく攻める
④ゲンゲン押切掌を小〜大を使い分けて近づかせない
⑤ジャンプ攻撃の使い分け
⑥ダッシュ小Pで移動

とまあ、軽くこのくらいはある。ゲンゲン押切掌は、小は対空・中は威力・大は射程と使い分ける。ゲンゲン肩すかしは、フェイントを混ぜつつ、ゲージをためる（加藤では最もためるスピードの早い技）のにちゃんと使えるのだ。自分が加藤担当者だから、ちょっとひいきして説明しすぎちゃったかな？

次号は、東京ゲームショウ速攻生徒会レポートを中心にお送りしますぞ。よろしく！

■ビデオ当選者発表

わずか数行の告知に対し、予想を大きく上回る反応にちと魂消てます。改めて申し上げておきますが、このビデオはマルゲ屋店頭用に、社内の機材を用いて作ったものです。だから、テロップとかの演出は入っていませんし、若干カット編集に見苦しい部分があります。↑妙に言い訳じみてますが、あまりにも応募が多かったんでビビッてるわけです。なお、当初10名の予定でしたが、20名にお送りしたいと思います。

北海道 宮西秀忠君
茨城県 久保周一郎君
埼玉県 鮫島建一君
埼玉県 飯野英明君
東京都 片野 健君
東京都 吉田武弘君
神奈川県 杉下 傑君
神奈川県 近藤 光君
静岡県 杉本知広君
愛知県 吉川一豊君
愛知県 山本一也君
奈良県 後藤賢太郎君
大阪府 大嶋幸治君
兵庫県 田原恒平君
山口県 平塚 亮君
福岡県 岡田竜二君
熊本県 山口伸一君
熊本県 北村耕一郎君
鹿児島県 土器屋 聖君
沖縄県 新城祐樹君





ムからラへ
なんだカンダ、ガンダーラへ期待沸騰！
98.74%（H9年卒業生の就職・デビュー率）の
代アニが声優・アニメ・CGのデジタル・テク全力凝結の制作協力がロングヒットを生むアニメ・シリーズ。
だから全員参加だ。これからどんどん。
代々木アニメーション学院制作協力／提供
ガンダーラ
「あのマクロスを越える超大作アニメーション」
©1998
WOWOW 無料放送時間帯（ノンスクランブル）にて4月10日（金）深夜1:00～放送スタート!!
TV 放映 決定
キャライラスト 美樹本 晴彦
H10年4月生受付中
H11年4月生募集中
入学案内書
無料進呈
見学随時
（TELで予約を）
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
代々木アニメーション学院
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員 社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
設置学科
アニメーター科（2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
アニメ監督コース科（2年）
背景美術監督コース科（2年）
アニメAVオペレーター科（2年）
アニメ音響監督コース科（2年）
SFX特撮科（2年）
SFX監督コース科（2年）
ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
CGアニメ・ゲーム科（2年）
マルチメディア・クリエイター科（1年）
ゲーム・デザイナー科（2年）
ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
デジタル映像エキスパート科（2年）
声優タレント科（1年）
ミュージカル舞台・演劇科（2年）
ミュージック・アーティスト科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（1年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ビジュアル・イラスト科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）
メディア芸術総合学科（3年）
特典
特待生12万円 特育生36万円 支給！
●希望者全員 格安専用寮に入寮
●就職決定者は卒業後2年間専用寮に居住可
●24時間 年中無休ホームドクター制度
●優秀な企画・制作に援助金100万円
●海外研修（無料実践英会話講座優秀者）
1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ 無料
キャリスマップ
CARISMAP
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断「キャリスマップ」
希望の方は下記へ（無料）
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-3 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に） FAX 0120-310-595（才能すごくいい）
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag info@po.infosphere.or.jp
東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-3 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

GYUの鉄拳3PSはどげな感じ?

鉄拳3PSが遂に発売!嫁を質に入れても惜しくないほどの移植度です!!

ども!鉄拳3でご飯が3杯いけるライターのGYUっす。前々号で華々しい連載開始と連載終了を同時に迎えた「鉄拳3GYUのどげな感じ?」も、なぜか今回リニューアル。装いも新たに「鉄拳3PS GYUのどげな感じ?」として帰って参りました。PSっていうところがミソっつ～わけで、さっそく本題に入りましょう。うん。

真っ向勝負で評価します!

このコーナーの趣旨は、ついに3月26日に発売された「鉄拳3PS」の出来具合を、正直かつメストらしいノリで評価するっつ～ところにあります。まあ、アーケード専門誌のメストが、コンシューマ誌のような紹介記事を載せても面白くないしね。ちなみに今回プレイしたバージョンは開発度90%のものなので、評価しないでほしいというのがナムコさんの意向。しかしこの時点で評価に値する出来映えと勝手に判断したうえで、正当に評価したいと思います。もちろん調整されるであろう部分について、細かいケチはつけません。真っ向勝負でいきましょう。



どう?この美麗なグラフィック。背景以外はほとんど同じ。

気になるその壱 アーケードモードの移植度は?

さて鉄拳3ファンなら誰もが気になるアーケードモードの移植度だが、これはもう「ナムコさん、ありがとう」といった感じの出来映えだ。

これまでアーケード基板とPSのスペックの違いから、完全移植は難しいというのがもっぱらの評判だったが、実際にプレイしてみてビックリ!あくまでデフォルトキャラの話だが、キャラの動きやプレイ感覚などに関していえば、ほぼ完全移植といってもいいだろう。もちろんこれまでにアーケードで培ったテクニックやコンボなども、そのままPSで生かせるハズだ(超々微妙に違うところもあるけど、これは今後の調整に期待)!

またグラフィックもアーケードに負けず劣らずビュ～ティフォ～。他誌の紹介記事で見た画面写真は、若干にじんでいるような印象を受けたけど、これはあくまで写真のせい。ハードの制約上、背景がちょっとさびしくなったような気もしたが、これもゲームにはノープロブレム。移植度についてはバッチグーっす。



アーケードで可能だったちょっと小粋なコンボも…、



当然ながらバッチリ流用できる。プレイ感はほとんど同じだ。





オープニングCGは前作同様気合入ってます。

気になるその弐 期待のエンディング

移植度の次に気になるのが、PS恒例のエンディング。ここで内容を明かすことはできないが、これも期待を裏切らない出来。あいも変わらず超美麗なCGといい意味で期待を裏切るストーリー。野暮な映画を見るぐらいなら、これを見てるほうがかなりお得です。んでもってオープニングも無茶苦茶カッコイイっすわ。

結論は…「買えや!」

アーケードやエンディング以外に、プラクティスモードや噂の横スクロール格闘「鉄拳フォース」など盛りだくさんのサービスが詰まった「鉄拳3PS」。90%とはいえ今回プレイした感想は、「とりあえず買っとけ!」といったところ。もの申すつもりがべた褒めになってしまうほど完成度は高いです。お値段も¥5800とお手頃な価格なので、基板を手に入れたつもりで40枚くらい買うことをお薦めします。時節柄、入学・入社祝いに最適な一品です…。

追伸、ゲーメストEXムック「鉄拳3」発売決定!ゲーメストムック「鉄拳3 act1&2&3」ともどもよろしく。



噂の横スクロール格闘アクション「鉄拳フォース」。これ以外のおまけモードも…。



CGムービーつくらせたら業界一ですな。

まだまだ現役くん

連載第3回

THE HOUSE OF THE DEAD

このコーナーは、本誌攻略が終わっていたり、攻略されなかったがまだまだ現役稼働中のゲームにスポットを当ててみよう！といった趣旨のコーナーである。

今回のお題 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

ガンシューティングが苦手という人、これほどの爽快感を、みすみす見逃すんですか？ゾンビを撃ったら、血しぶきどばっ！う〜、たまらん。　担当・きら姉㊧

ガンシューっておもしろい!

今回のまだまだ現役くんは、ハマるとキリがないガンシューティングだ。ガンシューの醍醐味は、出現する的や敵をバリバリ撃っていく爽快感。そしてさらなるガンシューの楽しさの一つ、それは腕が上がるにつれてより正確に、より速く的を射抜く自分を発見できること。この快感にまだ触れていない人は、早く触れてほしい。

さて今回のお題は、未だにガンナーたちの間で大人気のガンシュー、ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドだ。ゾンビを倒していく派手なインパクトもさながら、基本的な爽快感の虜になってこのゲームをプレイする人が多い。だが実際、この難度の前に、クリアを諦めた人も多いようだ。初心者にとって、けして簡単とは言いがたいガンシューティングだが、やる気と練習、コツをつかむことでクリアへの道は開ける。

銃の感覚は、身体で覚えろ!

銃に慣れるためには、ある程度やりこまなければならない。持ち方としては、初めは両手で構えよう。利き手の人差し指をトリガーにかけ、反対の手は個人の好みで持ちやすい位置に添えよう。銃のブレが少なく、狙いやすい持ち方を体で覚えていこう。何度もプレイするうちに、自分のスタイルが生まれてくる。筐体に対する立ち位置を決めておくというのもいい（女性なら、ヒールの高さは同じものにしたほうがいいです、経験上）。

リロードは、銃を画面外に向けて素早くトリガーを引こう。私の場合は真下に向けて行っている。個人のやりやすい方向で、左右どちらかで行うのもいいだろう。ただし敵の出現パターンを覚えきっていないうちは、上下左右どこから敵が現れても対処しやすい下で行うのをお薦めする。

出現するゾンビたちは、頭部が弱点だ。全4面中、最初のほうのゾンビは、体のどこを狙ってもほとんど2、3発で倒せる。しかし後半になってくると、ザコでも耐久力が高く、頭を狙い撃てないと苦しい戦いを強いられる。クリアを目指すためには最初から頭部狙いを練習していくといいだろう。

ステージの随所に出現する研究員は、全員救出を目指そう。これは、クリアを達成する上での重要なポイントとなる。自分の通ったルートの研究員を全員救出することによって隠しフューチャーが出現し、4面のラスボス手前でライフを満タンにすることができる。またさらに、研究員を1人救出するごとに400点が入ったり、ライフをくれたり、全くもっていい人たちばかりだ。慎重にポイントを押さえていこう。

ルート分岐の表を作ったので参考にしてほしい。ここで大筋として使っているのは、3月2日巣鴨キャロットにて全国トップを目の前で叩き出してくれた、池袋ガンシューター与作氏のルートだ。これをこのまま真似するのは、初心者にはキビシイ。なぜならスコアを狙うためにわざと体当たりをくらった上、敵数の多いほうへと進んでいるのだ。慣れてくるまでは自殺行為となりかねないので、各ステージの注釈を参考にしてほしい。



飛んでくる武器は撃ち返せるので、慌てず対処しよう。

ルート分岐一覧表

STAGE1
始まって、すぐに2人の研究員を救出する→館へ向かって真っ直ぐに進む（救出できなければ中庭を遠回りして同じ地点へ）
中庭を越えた橋の上で、研究員を助ける→橋を渡って、正面玄関から館の中へ（できなければ落ちた研究員を追って、地下水路から館の中へ）
館に入ってすぐ、シャンデリアから降りてくるサルゾウ、左を撃つ→左のサルゾウを追って視点は右に。この後正面扉へ進む（右のサルゾウを撃つと左の階段から2階へ）
穴に行く手を阻まれ、振り返って、サルゾウ2匹の後のサイモンの攻撃をくらう→穴に落とされ、地下へ（くらわなければ左の扉へ）
STAGE2
スタート地点、足下のふたを無視→正面の扉へ（撃ち壊すと、地下通路へ）
橋の向こうのスイッチを撃って、矢印を下に向ける→床が沈んでそのまま下へ（スイッチを変えなければ正面扉へ）
研究室の行き止まりで、スイッチを変えない→跳び降りる（スイッチを上に向ければ、渡り廊下ができて、正面へ）
STAGE3
2つあるエレベーターのうち右のほうの矢印を変える→右のエレベーターから下へ（左の矢印を変えると、左のエレベーターへ）
水路を越えた後、襲われている研究員を救出する→カードをもらって右の部屋へ（救出失敗すると、研究員を追ってダクト室へ）
左右に並んだシャッターのうち、右を撃つ→部屋を大きく右に回ってボスへ（左を撃つと、正面から真っ直ぐボスへ）
STAGE4
ルート分岐なし。ただし、これまでのステージで研究員を全員救出していれば、2面ボスの後に隠しステージが挟まれる

そろそろ見せてやろう!
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

STAGE 1

1面は、開幕していきなり難所がおとずれる。2人の研究員を救出するには、左よりも先に右のゾンビを倒そう。照準を合わせておいて、倒したらすぐさま左。表にあるルートの通りに、「サイモンの攻撃をわざとくらって穴に落ちる」という荒業は、初心者は避けたほうがいい。サイモンを倒せば、左の扉から牢屋部屋を通ってルートは中庭に抜ける。研究員が2人囚われている牢屋は、ロック（ピンクの四角い箱）を撃てば開く。私も最初はこのルートを使っていた。少し点数を気にしていれば、ランク1（6万点）もラクに達成できる。

■ボスのポイント（チャリオット）

ここでは銃をブレさせず、ボスの弱点に、いかに正確に照準を合わせられるかが勝負。攻撃モーションに入る前に弾を浴びせていくのが基本だ。銃に慣れていれば、しっかり胸の弱点を狙って撃ち込むことで、倒せる。



攻撃をくり出す腕を飛ばすと、封じることができる。

STAGE 2

最もルート分岐が複雑なのが2面。まず一番最初のところで正面扉へ進むか、地下に潜るかの2択になる。1面に比べて敵の急な攻撃が多く、どのルートをたどっても奇襲に遭って、ライフを削られやすい。様々なルートも最終的には1本につながるので、まず1つのルートを覚えてボスまで到達しよう。そしてそこから少し分岐を変えていって、やりやすいルートを見つけるといいだろう。

■ボスのポイント（ハングドマン）

第一形態の、背後のコウモリには要注意。ボスの体に溶け込んで、かなり見えにくいときがある。覚えておいて役に立つのは、このコウモリは、1、2、3、4匹の順番で飛んでくるということ。

第二形態の急降下は、1回突っ込んでくるごとに、3発当てれば返せる。ある程度の連射力が必要なので、勝負所だ。やられても諦めずにチャレンジしてほしい。次の形態も同じく3発当たれば攻撃をかわせる。



背後に背負ったコウモリの群れ。ちゃんと狙えば問題ない。

STAGE 3

3面は、ルート分岐が少ない分、1つのルートが長い。耐久力の高い敵が多い。敵の出現パターンを覚えて、先手を打って攻撃に出るのがベスト。苦労すると思われるムーディーとパーラーは、飛び道具を使う上、耐久力もかなりのもの。ムーディーの頭を狙いやすいのは、ジャンプ中。飛ばしてくるカギ爪を弾き返してから、銃を横に微妙にズラす感じで素早く頭を狙う。

パーラーも同じくジャンプ攻撃中、レーザーナイフを投げる時に滞空するので、その一瞬を狙う（跳ばないが、ちゃんと頭の判定は存在する）。

■ボスのポイント（ハーミット）

第1段階は、ひたすら頭に撃ち込むべし。第2段階になると尻から弾をはき、頭をガードして近付いてくる。よく狙いを定めて、ガードが外れた瞬間を狙おう。頭部への撃ち込みは120点が加算されるので、できる限り撃ち込んでおこう。



ただ撃ち込むだけではなかなか倒せない。頭を狙え!

STAGE 4

最終面に突入する前に確認してほしいことがある。1～3面で研究員の全員救出に成功しているだろうか?これを達成していれば、この面ではライフを4つ回収できるが、失敗していると1つもライフが出現しない。この面で登場する、1ボスはさして問題ないとしても2ボス、そして狭い廊下でムーディーやパーラーが待ち受けていることを考えると、ライフの補給は確実にしたいところだ。ライフと一緒にばらまかれている、おいしい点数アイテムも見逃せない。

■ボスのポイント（マジシャン）

弱点は、装甲の剥がれている部分、つまり右の腕や太もも、左のスネ。第1段階は、2、2、4個の順番で撃ってくる弾を打ち消しつつ、弱点を狙う。第2段階、左右どちらかからの突進は、1発当てれば止められる。

第3段階に入ればもらったも同然。あとは落ちついて、落下してくる弾を確実に相殺して、ボスに撃ち込め!



弾が当たる面積の一番広い、太ももを狙うのが確実だろう。

点数表及び隠しコマンド

見てのとおりの点数表だ。一定の破壊できる置物の中には、コインや金のカエル、救急箱が隠されている。箱や壷はどんどん破壊して、これらのアイテムを撃って回収しよう。なお、並んでいる3つの置物のうち、どれに入っているかがランダムという場合も多い。敵を倒す合間に素早く全部開けてしまおう。

点数を上げることで、ライフが増えるわけではない。ただし、クリア時の点数のトータルが6万点を超えるか超えないかによってエンディングがグッドとバッドに分かれる。

最後に、隠しコマンドの入力のしかた。まずコインを投入してスタート可能な状態にする。タイトル画面が表示されている間に、1P（L）、2P（R）のガントリガーでコマンドを入力した後、スタートボタンを押す。それぞれの裏技は、単独でしか発生しない。コンティニューの場合はコマンドは継続するが、ゲームオーバー後は再入力が必要となる。

あとはキミの集中力をフルに引き出してアタックするのみ!慣れと努力で、必ずクリアできるはずだ。筐体によって照準の感覚が違うので、いろいろなお店で試してみるのもいいぞ。それでは、ソフィとの再開を自力で見られることを祈りつつ…。

隠しコマンド一覧

1Pが変装する	L→L→R→L→L→スタートボタン
2Pが変装する	R→R→L→R→R→スタートボタン
1P2Pとも変装する	L→R→L→R→L→R→スタートボタン
1Pがソフィになる	R→L→R→R→L→L→スタートボタン
2Pがソフィになる	L→R→L→L→R→R→スタートボタン
1P2Pともソフィになる	L→R→R→L→L→R→スタートボタン
ゲーム中にスコアが表示される	L→L→L→R→R→スタートボタン

各ポイント一覧

人質を救出した	400
人質が敵にやられた	-100
人質を撃った	-200
敵を倒した	80
敵の頭を撃った	120
敵に攻撃された	-100
メダルを取る	200
黄金カエルをとる	1000
ST-1BOSS	1500
ST-2BOSS	1500
ST-3BOSS	1500
ST-4BOSS	2500

まだまだ現役くん取り扱いゲーム募集

- ●住所
- ●氏名
- ●取り扱ってほしいゲーム名
- ●その理由
- ●このコーナーの感想

ただいまこのコーナーでは、取り扱い希望ゲームを募集しています。もう連載は終わっちゃたけど、もう1回やってほしいゲームがあったら上記のようにハガキに書いてゲーメスト編集部まで送ってください。ヨロシク。

このページに掲載されている商品は、読者サービス部とマルゲ屋でご購入いただけます。







■A4サイズの綺麗なクリアファイルです。

2枚セット

すっといっしょクリアファイルセット
価格840円　送料:E
通販番号.EMI−8

実際の商品には色が付きます。



■ジャスティス学園·太陽高校·外道高校の校章が印刷されたイカスファイルだ。

3枚セット

私立ジャスティス学園クリアファイルセット
価格840円　送料:E
通販番号:C−185



■うたたねひろゆき先生描き下ろしの、リリスポスターなのだ。1030×728ミリのビックサイズだぞ。

うたたねひろゆきリリスポスター
価格1890円　送料:F
通販番号 C−189

価格:各1200円　送料:A

■待望の月華グッズがついに登場!テレカは人気どころをピックアップ!慎ちゃんが入っているのが、けっこう通っぽい?



月華の剣士マウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号.SS−211



楓
商品番号:SS−205

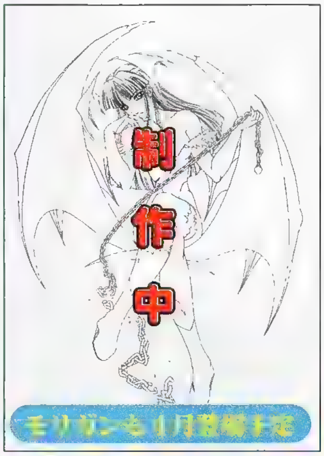
御名方守矢
商品番号:SS−206

雪
商品番号:SS−207

一条あかり
商品番号 SS−208

鷲塚慶一郎
商品番号 SS−209

嘉神慎之介
商品番号:SS−210





REBUS

■天野喜孝先生のイラストを18点収録したポストカード。12枚入り。



レブスポストカードセット
価格1050円　送料:B
通販番号:AT−20



レブステレカ〜ラクリマ〜
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−24



レブステレカ〜トキサ〜
価格1200円　送料:A
通販番号:AT−23



レブスマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:AT−22

小森まなみグッズ

■すべて揃えてこそ真のファン。全霊かけて応援しまくり。パズルもよろしく。



小森まなみテレカA
価格1500円　送料:A
通販番号:NM−1



小森まなみテレカC
価格1500円　送料:A
通販番号:NM−4

小森まなみTシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号:NM−5





小森まなみテレカB
価格1500円　送料:A
通販番号:NM−3

KOF 97クリアファイルセット



■京・庵に、それぞれの家紋ファイルが付いた豪華セット。 **4枚セット**

価格1575円　送料:E
通販番号:SS−214

ジグソーパズル

七瀬さんのパズルは500P。その他は300Pなのだ。



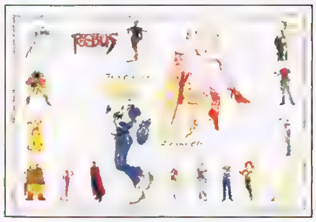
KOFジグソーパズルIORI
価格1890円　送料:E
通販番号:SS−215



ずっといっしょジグソーパズル
価格1890円　送料:E
通販番号:EMI−7



小森まなみジグソーパズル
価格1890円　送料:E
通販番号:NM−6



レブスジグソーパズル
価格1890円　送料:E
通販番号:AT−21



七瀬葵ジグソーパズル神楽
価格2415円　送料:E
通販番号:SS−203

京&庵複製原画集 VERSUS



価格1260円　送料:E
通販番号:SS−204

伊藤真美複製原画集 GRITTERING PALACE



価格1575円　送料:E
通販番号:C−191

このページに掲載されている商品は、実際の商品と、多少異なる場合がございます。

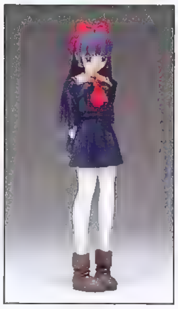
ずっといっしょフィギュアご購入の方には、ずっといっしょプレミアムカードプレゼント

4月中旬発売予定



ずっといっしょデスクトップヒロイン 小野寺桜子

価格6090円　送料:F
通販番号:EMI−2



ずっといっしょデスクトップヒロイン 石塚美樹

価格6090円　送料:F
通販番号:EMI−4



ずっといっしょデスクトップヒロイン 並木智香

価格6090円　送料:F
通販番号:EMI−3



草薙京フィギュア

価格6825円　送料:F
通販番号:SS−178



八神庵フィギュア

価格6825円　送料:F
通販番号:SS−179

Sリアル麻雀トレカ&バインダー

トレカはFAXでご注文ください

■トレカを買ったら、コンプリートにはバインダーが不可欠。バインダーに付いている特製カードを手に入れてこそ、真の完成なのだ。あわせて買うと吉。



4月10日発売

トレカ1BOX　価格4946円　送料:500円　通販番号:ST−37B

スーパーリアル麻雀トレカオフィシャルバインダー　価格2310円　送料:E　通販番号:ST−38

ずっといっしょトレカ

トレカはFAXでご注文ください

■個性豊かな女の子たちだから、お気に入りの娘は絶対に見つかるはず。そんな娘たちの描き下ろしイラストもたくさん。いま注文すると、特製の水着カードがもらえちゃう。



発売中

トレカ1BOX　価格4946円　送料:500円　通販番号:EMI−1B

月華の剣士ポスターセット

■るりあ046先生描き下ろしのポスターが4月に登場予定。1030×728ミリ、2枚組で2100円。只今制作中!心して待て!

月華の剣士ポスターセットA(楓・あかり)
送料:F　商品番号:SS−212

月華の剣士ポスターセットB(守矢・雪)
送料:F　商品番号:SS−213

私立ジャスティス学園熱血テレカ



風間あきらテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号 C−188



ティファニー・ローズテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−187



若葉ひなたテレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:C−186

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申込み書でお申し込みください。価格はすべて税込みです。　※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20〜30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。
●FAX申込書の裏面に記載されている、通販についての注意書きを必ずご覧ください。
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には必ず電話で在庫の確認をしてください。
●カタログをご希望の方は、190円切手を同封した封書で、「読者サービス部カタログ」係までお申し込み下さい。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例　KOF'97クリアファイルセット（E）　1個　500円
　　　　桜子フィギュア（G）　1個　800円
　　　　レブス　トキサテレカ（H）　1個　無料
以上の商品を注文された場合の送料は1300円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM6:00土日祝休み）　郵便振替口座番号:00130-4-35420株式会社新声社

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に9店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

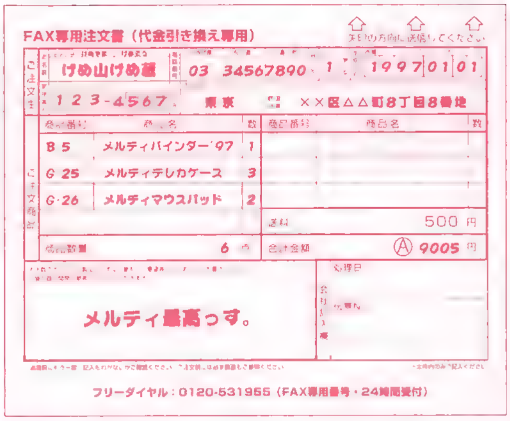
■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■代金は商品の到着時にお支払いください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客様は代引きが不可能の為、FAX注文はご利用できません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ。　●ご使用、ご着用になった商品。
●お客様の責任で汚れが生じた商品。
■次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
●配送中に破損した商品。　●不良品。　●ご注文と違う商品。
■次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります。
●お客様が間違ってご注文された商品。　●サイズ違いの商品。
●お客様の都合による返品・交換。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。



■Ⓐ欄：商品合計額+送料(一律500円)を記入してください。
■商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額はⒶ欄+代引手数料です。

《送料・代引き手数料》
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円毎に………プラス400円	（例）10,000円…700円 20,000円…1100円 30,000円…1500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため、必ずご記入ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前（ふりがな）		電話番号（市外局番・局番・番号）	性別（1男 2女）	生年月日（西暦　年　月　日）
郵便番号 □□□-□□□□		ご住所（ふりがな） 都道府県		

ご注文商品

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	500 円	
商品数量	点		合計金額	円	

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄
処理日
伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。
※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください） 0 0 1 5 0 - 4 - 9 8 4 2 0

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社 新声社 DSB 30

料金　特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料	円	

払込人住所氏名（郵便番号　　）住所・氏名はフリガナをふってください
（電話番号　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 - 4 右詰めにご記入ください 9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 30

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金（消費税込み） 円

受付局日附印

特殊取扱

メルティ 4TH IMPACT! NO.05 吉崎観音社 1998
http://bekkoame.or.jp/ro/minesya



☆ネタが切れたら転校生！ってカンジィ？…いやん殴らないで先生～！(ミニティの正体は次号で！)

4/30号 ゲームイベント 優先券

新作CD
ASR
ニューシングル
「Never.Surrender」
¥1020（税込み）
☆「ASR」とは、本誌の「小森まなみの素敵にlove for you」でおなじみ、我らがマミ姉こと小森まなみさんと高橋直純さんの２人で結成されたスーパーユニットなのだ。みんなよろしくね！特典は初回のみ「トレカ」封入。さらにマルゲ屋では、別の「小森トレカ」もプレゼントあり。

春は寄り道！新グッズも続々登場のワンダフルマルゲ屋！

天下一ゲーマーの店
(ゲ)屋瓦版

ちはっ！最近あったかくておねむなメルティです。ってことで今回はインフォメお休み、ZZZ…。なんてウソ。それじゃインフォメスタートォ！

X-MARKETのお申し込みはマルゲ屋で！

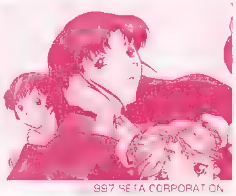
みなさんご存じのクロスマーケット。普通の申し込みだとちょっと手間って方に良いお知らせです。マルゲ屋で申し込みを行えば、なんと店頭にて提出するだけでOK！しかもびっくりの料金ゼロシステム！一切お金はかからないのよね。ただし、このシステムは土、日、祝日限定なのでよろしくなのだ！詳しくはマルゲ屋店員に聞いてね！

遂ニ現ワル！スーパーリアル麻雀トレカ！

2月の発売がいろいろあってのびのびになってたスーパーリアル麻雀トレカがやっと登場！待たせちゃったけど出来は最高のカードの数々。君はすべてを見ることができるか！

4月10日発売予定 スーパーリアル麻雀トレカ 1パック 314円

■特典■
スーパーリアル麻雀トレカ1BOXお買い上げにつきマルゲ屋特製カード1枚＋セタさん提供のポスター1枚がついてきます。また3BOX以上お買い上げの方にはさらにJ・C・F仕様のトレカもプレゼント。バインダーも同時発売なので一緒にゲット！



↑なんとパズルになっているトレカが！す、隅に見えるはエツ子さん！謙虚で良し。

マルゲ屋からのお知らせ
今月の定休日は4月13日(月)です。
※梅田店のみ4月19日

イベント表

4/4（土）	神保町店	SS版速攻生徒会全国大会予選
	G神保町店	エアガイツ強化月間
	大阪上六店	ヴァンパイアセイヴァー2大会
4/5（日）	G神保町店	第2回プチカラット大会
	G東京荻窪店	SS版速攻生徒会全国大会決勝
	池袋店	X－MEN大会
	札幌店	ときメモ対戦ぱずるだま大会
	仙台店	リアルバウト餓狼伝説2大会
	名古屋名駅店	PS版デッドオアアライブ大会
	大阪上六店	SS版速攻生徒会大会
	神戸三宮店	ヴァンパイアハンター2大会
4/11	G神保町店	エアガイツ強化月間
4/12（日）	G神保町店	リアルバウト餓狼伝説2大会
	G東京荻窪店	エアガイツ大会
	池袋店	ヴァンパイアセイヴァー大会
	札幌店	リアルバウト餓狼伝説2大会
	仙台店	リアルバウト餓狼伝説2大会
	名古屋名駅店	スーパーストリートファイターⅡX大会
	大阪梅田店	ジャスティス学園大会
	神戸三宮店	マーヴルvsカプコン大会

4/5(SUN)
G-Model OGIKUBO
SS版速攻生徒会 全国大会決勝
PM2:00 START
☆先月より全国各地で予選が行われてたけど、ついに日本一の座をかけての決戦の日が近づいてきました！決戦前日には神保町店で最後の予選が行われます。まだ出場できるチャンスがあるので集い戦うのだ！

エアガイツ強化月間
場所：G-Model神保町店
日程：4/4(土)、4/11(土)、4/18(土)、4/25(土)
4月のG-Model神保町は、毎週土曜日エアガイツ大会を敢行！一週ごとにレベルアップしていくキミを待ってるぜ！

イベント報告
3/15　池袋店にて
速攻生徒会 全国大会予選
4/5の決勝大会に向けマルゲ屋のみならず、各地の他店舗でも嵐を呼ぶ予選会が行われました。写真は池袋店での熱戦の模様。スゴイっしょ！



新作グッズ紹介
1/8スケール
メルティ
ミーティア製ガレージキット
4月発売予定
ついにわたしことメルティが立体化しちゃいました！出来映えもグッド×3！ワンフェスで発売したものをカスタマイズされたミラクルボディであなたをT・K・Oよ！ダークメルティ、ミニティのガレージキットも近日登場？え、ミニティって…。

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■池袋店
〒170-0013　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 10:00～21:00

■大阪上六店
〒543-0001　大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00～19:00

■神戸三宮店
〒651-0088 神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL.078-272-5011
営業時間 11:00～19:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:00

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:00

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～19:00

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:00

Tシャツ作りまくり！

WORKS THE DISC BOX

今号の新譜情報

リアルバウト餓狼伝説2 〜THE NEWCOMERS〜 SNK新世界楽曲雑技団



4月17日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00310
価格：￥1890（税込み）
予約特典：スーパーピクチャーCD

SNKの人気対戦格闘ゲームシリーズ「餓狼伝説」の7作目となる「リアルバウト餓狼伝説2」が登場したわけですが、そのVGMを集めたCDがもう発売されます！注目されるのはそのキャラクター数であるが、そのボイスコレクションは25種類。おっと忘れちゃいけないオリジナルVGMは34曲！さすがに多い！これにオールカラーの16Pのブックレットも付くぞ！

THE FALLEN ANGELS 堕落天使／彩京



4月1日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00305
価格：￥1529（税込み）
予約特典：スーパーピクチャーCD

彩京から初めて登場した対戦格闘ゲーム「堕落天使」のオリジナルサウンドトラック集が発売される！その中身は、オリジナルのVGMが21曲！これにゲーム中で聞こえてくるボイスがナレーションを含めて11種！そしてサウンドエフェクトコレクションが付く！ボーナストラックとして未使用曲も入っているのが聴き逃せないぞ！もちろん解説書、楽譜が付いてます！

メタルスラッグ2 SNK新世界楽曲雑技団



4月17日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00311
価格：￥1890（税込み）
予約特典：スーパーピクチャーCD

対戦格闘ゲーム全盛のこの時代に出てきたアクションゲームの「メタルスラッグ」の「2」が登場したわけだが、ついにVGM集が出ます！このVGM集は純粋にオリジナルサウンド集。非常に重みのあるゲームにマッチしたサウンドがオープニングの曲からステージクリアの曲まで18曲！さらにサウンドエフェクトが付く！付録はオールカラー12Pの解説書、楽譜付きだ！



ずるずる

いやー暖かくなってきましたねえ。暖冬にもかかわらず私の行っていたスキー場は雪が多く、シーズンいっぱいまで文句無く滑れそう。シーズン中はレッスンを持っていたため、自己練習が少なかったので、4月以降は、レベルアップをするため、ハードにいこうと思う。5月は月山へ。そして8月のN.Z.（ニュージーランド）へ！シーズンはこれから！

TOP10 2/16〜2/28 ㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	1	152	ダライアス　未・来・完・了	TA	ZTTL-19	¥2429
	2	—	120	ストライカーズ1945・Ⅱ	SS	SGCD-0001	¥1800
	3	—	118	センチメンタルグラフィティ出会った頃のように	NA	NACM-1004	¥2500
	4	5	80	速攻生徒会サウンドトラックス	KR	KICA-1206	¥2854
	5	3	75	侍魂64サウンドトラック	PC	PCCB-00283	¥1456
	5	1	75	私立ジャスティス学園オリジナルサントラ	SP	CPCA-1002	¥2000
	7	9	68	ときめきメモリアル虹色の青春forever vol.2	KR	KICA-7842	¥2854
	8	—	50	DARIUS〜世代〜	TA	ZTTL-8	¥2427
	9	—	42	センチメンタルグラフィティオリジナルサントラ	NA	NECG-28001	¥2667
	10	4	40	バイオハザードオリジナルサントラ	SP	CPCA-1001	¥2000
ビデオ BEST10	1	1	298	怒首領蜂	SS	GV-39	¥5800
	2	—	185	私立ジャスティス学園	SS	GV-42	¥6500
	3	3	150	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SS	GV-41	¥6500
	4	7	104	鉄拳3 Act.2	SS	GV-38	¥5800
	5	5	85	鉄拳3 Act.1	SS	GV-37	¥5800
	5	9	80	バーチャファイター3　マキシマムバトル	TE	TYVY-5015	¥4657
	7	—	72	レイストーム	SS	GV-30	¥5631
	8	4	60	ヴァンパイアセイヴァー	SS	GV-40	¥6500
	8	2	60	バトルガレッガVT	TE	GV-27	¥5800
	10	5	45	ストリートファイターⅢ	KR	GV-36	¥4800

PC:ポニーキャニオン　KR:キングレコード　VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社　TE:東芝EMI　RE:メディアレモラス　TA:タイトー（ZUNTATA）
CR:コロムビアレコード　BM:BMGビクター　NA:NECアベニュー
WS:ワンダースピリッツ　ME:マーベラスエンターテイメント　SP:セルピュータ（カプコン）

CD&ビデオトップ10

CD編

安定して上位をキープしているのがシューティング陣！そのトップはダライアス！さすがというところだが、2位につけている1945Ⅱもまたなかなか強い！

ここにSNKものがそろそろ入りそう…。シューティング陣はそれに勝てるか？

ビデオ編

強いです怒首領蜂！見ててもいいんだけど、これをやれっていうのは…そこが売れるポイントなのでは！

2位以下はほぼ対戦格闘もの！仕方がない部分であるが、やや力不足を感じる最新、別ジャンルが売れる時代がくるかも…（ないな、それは！）。

オススメCD

超マニア指向のドライブゲームとして注目とされている「セガラリー」の続編の「2」が発売されたわけだが、そのVGM集が早くも発売されることとなった！

そのタイトルは…

「セガラリー2 サウンドトラック」

CD：MJCA-00017

発売日は、4月1日。

価格は、税込みで2310円となっている！発売はマーベラスエンターテイメント。

さてこのVGM集、セガのドライブゲームであることからそのレベルの高さは折紙付きなのだが、ビックリするのは、さらにそのパワーを上げるために、飯野賢治氏や、河村知之氏（セガラリー、ラストブロンクス担当）、瀬上純氏（デイトナUSA CE等担当）などの有名クリエイターが参加しているのだ！

さて気になるCDの中身だが、当然ながらオリジナルのVGMはもちろんであって、これになんとゲームで聴くことができない基板収録前のオリジナルマスター楽曲も収録されているのだ！

いかがでしょうかこの1枚、新しい世界が見えてきそうです！買うしか！



カラープリンタも購入！

慟哭そして… The Four Season

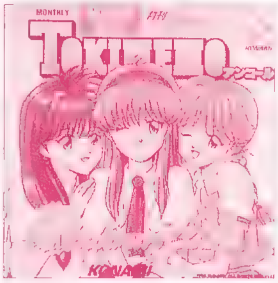


4月1日発売

マーベラスエンターテイメント
CD：MJCA-00020
価格：¥2940（税込み）

4人の美少女が巧妙に張られたワナと恐怖に遭遇しながら脱出を目指すアドベンチャーゲームのアレンジサウンドトラックが発売される。CDの中身は、4人の声を担当している豪華な女性声優陣によるヴォーカル曲や、ドラマCD！声を担当している4人の声優陣は、長沢美樹さん、大沢つむぎさん、山口由里子さん、矢島晶子さん！春、夏、秋、冬の四季折々の構成になっている中身の濃い作品だ！

月刊ときめきメモリアル アンコール



4月3日発売

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7862〜64
価格：¥4893（税込み）
仕様：3枚組

1年半続いた「月刊ときめきメモリアル」は、今年の1月1日に終了したわけですが、復活を望む声がその後多く寄せられたため、3カ月ぶりにアンコール編としてなんと3枚組のCDとしてリリースすることが決まりました！さらに喜ばしいこととして、このCDに収録されている歌、トーク、ドラマはこのCDのためのオリジナルなのです！ど〜ですかお客さん！

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション6〜FINAL〜



3月27日発売

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7857
価格：¥2243（税込み）
初回特典：ピクチャーCD

No.18で終了した「月刊ときめきメモリアル」でありますが、そのシリーズの中から、No.15からNo.18に収録されている曲を中心に、プラス新曲3曲を加えた「ときメモ」ソングのベスト盤が発売される！タイトルを見てもわかるが、これが最後となるベスト盤です！この中には、No.14で募集をした歌詞の結果発表も入っています！（新曲3曲のうちの1曲がコレです！）

ツインビーRPG オリジナル・ゲーム・サントラ



4月3日発売

コナミ/キングレコード
CD：KICA-7861
価格：¥2243（税込み）

ツインビーのシリーズ最新作「ツインビーRPG」が4月2日に発売されるのですが、な、なんとその翌日にオリジナルのサントラ集が発売されます！注目されるところは、そこに収録される曲数！なんと71曲もあるのだ！この中には、新しく作られた曲はもちろんですが、歴代のツインビーの名曲からグラディウス、スピードキングなどのBGMのアレンジも入っているのだ！当然ブックレット付き！

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード(シール)を必ず同封してください。電話厳禁!

DOHJIN's CORNER

選評:APAPA

郵便番号の7桁化のため、住所表記が以前よりも長くなり、さらに行数を食べてしまうようになりました。そこで、県名を省略して1行詰まる場合、そうすることにします。ですが、投稿するときには、県名から書いてきてくれるようお願いします。県名略記が蔓延すると(伝言板に続く)、

投稿規定

☆伝言板、同人誌共に、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず付記してください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も(5月15日発売号はないので注意)5月30日発売号あてのものは4月20日必着です。

☆伝言板には会員募集、イベント情報などをハガキで。『○月△日発売号までに掲載希望』と掲載面の裏側に、必ず連絡先とともに記入してください。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段(本の代金&送料)および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。(「6月15日発売号までに」)
⑤通販申込を受け付ける期間。(例「売り切れるまで」)
⑥本のセールスポイント等の読者への一言(37文字以内)。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

やる気センセーション



金星天国発行B5判24頁オフ表紙カラー。400円の無記名小為替+200円切手で。

「こんなアテナもアリかなって本」

アテナとレオナのヘンなキャラぶりが、やや引っ込み気味なのが残念。読みでのなさも弱点だが、アテナファンには捨ておけない本でしょう。

(〒441-3421 渥美郡田原町東鎌田18 廣中美保)

RED&BLUE



Brand Ring発行B5判28頁コピー表紙カラー。300円の無記名小為替+140円切手にて。

「サイキックフォースギャグ本。2012ネタもあります」

美形系キャラがノア本部内で和気あいあい&ドタバタギャグを展開。ついでにちょっとブラック。ここ、という強い見せ場がないのは弱点だが、絵も話も総じて楽しめる品質。

(〒321-0962 栃木県宇都宮市今泉町1-75-604 印藤美恵)

ほくと南から来た人たち plus α



ぬるペインタ発行A5判60頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+200円切手にて。

「ストEX+α本なのです。キーワードはおでこちゃん♡」

ほくと&3頭身プルムを中心に、血の封印テーマで進むシリアス兼ギャグ話。話が中途なのとギャグ・シリアスの融合が甘いのが弱点。パソコン使用の整った画面は良い。

(〒241-0801 神奈川県横浜市旭区若葉台1-8-214 八戸謙)

1/3の純情な感情



LOM-JAPAN発行B5判48頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替+270円切手にて。

「拳崇を共有して3人で暮らしているという設定の庵×拳、京×拳本です」

クリスの葛藤が説明不足で唐突。庵、京ともにキャラを立たせる描写が足りない。が、決着がついていないとはいえ、難しいテーマを正面から描こうとする姿勢は評価できる。

(〒533-0004 大阪府大阪市東淀川区小松3-19-8-106 山田方 GM係)

明日~Morgen~



たから工房。発行B5判56頁オフ表紙2色。740円を郵便振替(00220-5-31718 小野寺真弓)で。

「国防軍の社とダンサーの庵の美しく悲しい純愛ものです」

切ないドイツ軍ものが好きで、ゲームの庵&社と、かなり離れたキャラになってるのに抵抗のない人には薦めます。

(〒242-0021 神奈川県大和市中央7-4-8 小野寺真弓『事務・M』係)

ユリちゃん下克上'97

パワーダンカーズ発行B5判70頁コピー表紙特殊紙。500円の無記名小為替+270円切手で。

「KOF'97、ユリ・サカザキの対戦攻略本。必殺技&通常技の判定図付き」

マンガ、アニメネタのギャグを飛ばしつつの攻略本。でも勝てない相手には勝てない。

(〒984-0831 宮城県仙台市若林区沖野2-28-13 熊谷英一)

電車でGO!でGO!GO!GO! パート1EX

なんとかちてよー発行A5判52頁オフ表紙2色。300円の無記名小為替+160円切手にて。

「昨年行われた電GO!大会(大阪/新宿)の詳細レポ本」

攻略本ではなく、参加者の視点から大会を追う。自慢たらたらなのが鼻につくが、参加者視点のレポートは貴重か。

(〒596-0834 大阪府岸和田市天神山町2-18-3 岩崎高志)

破滅にまつわる二つの法則

第三天国発行A5判52頁オフ。300円の無記名小為替+190円切手にて。

「カルロとレジーナ兄妹がノアに救われたときの話」

PF2012本。まずキャラに肩入れさせる描写がないと、読者は作者ほどキャラ味方な視点になれない。戦闘シーンのボリュームはいい。

(〒658-0063 兵庫県神戸市東灘区住吉山手5-14-11 東浦方 府川)

天舞



Lagrange Point発行A5判74頁オフ表紙3色。500円の無記名小為替+210円切手にて。

「幻想水滸伝紹介本です」

本の半分を占めるシリアス小説は、堅実だがやや華に欠ける。ショートギャグマンガの画力はかなりのものだ。

(〒161-0034 東京都新宿区上落合1-13-14 林めぐみ方 G係)

愚弄伝説



Black Sheep発行A5判30頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替+190円切手にて。

「餓狼・兄×弟H本」

豪放磊落テリー×常識人アンディのH本。薄いのが弱点だが絵の技術力は高い。18禁。

(〒252-0801 藤沢市長後2435-1 大野方「Black Sheep」)

SODOM Vol.6



STUDIO SWINDLE発行B5判52頁オフ。800円の無記名小為替にて。

「VF面妖本。今誌をもって会散 有難うさようなら」

→造語? サラ×パイその他。ちと乱暴な作り。18禁

(〒273-0136 千葉県鎌ヶ谷市佐津間2-9 徳田方「stSWINDLE」)

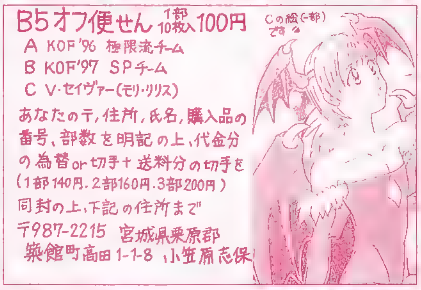
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。

伝言板





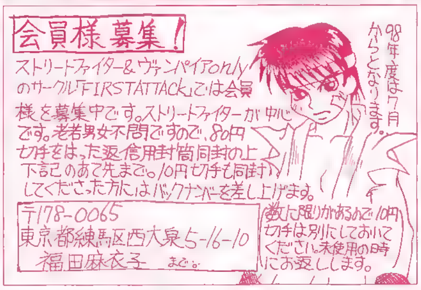












●伝言板コーナーの、特に会員募集ハガキなどの住所略記につながり、それは好ましくないことと思えますので。
●ところで、伝言板あてのハガキのあて名を、アイランドあてにしている人がけっこういるけど、このコーナーはアイランドとは関係ないので、そちらに送ると、こちらに届くのが遅れて、無条件で没になることがありますので、ご注意ください。ここは、あくまでもDOHJINコーナー伝言板です。よろしく。
●伝言板の投稿ハガキが、横位置のものに偏ってます。確かに掲載比率が6対4で、縦位置のものが載りにくいように思われるかもしれませんが、現状では、縦位置のハガキのほうが競争率が低いです。両方書いてくるのがベストですけど。また、この文のような体裁での、文章のみの掲載もあり得ますので、絵が描けない人の投稿もアリです。でも、なんの募集なのかなどのポイントが絞れていないと、結局人は振り向いてくれませんよ。

『この世には不思議なことなど何もないのだよ』。う～ん、活字の世界はいいねぇ。リリンの…略。自分の頭の中で作品世界のイメージを構築できるというのはやはり快感ですね。でも、与えられたイメージっつーのも案外刺激的なもんです。誰か鬼太郎の１０１話を貸してくんないかなぁ、ふう。関係ないけど、最近『ぽぷり』ちゃんの純粋さに涙が…。やっぱり汚れてしまったのね、あたしゃ。

PUSH 一押し

君の一票がキャラクターの運命を左右する

『オールカプコンワールド'98』発売決定！

いきなりだが本題だ。君の選ぶ「カプコンベストキャラクター」を教えて欲しい。つまりカプコンのキャラクターで、好きな男性キャラクターと女性キャラクターのそれぞれ1名を、最後の表にしたがって投票して欲しいのだ。その一票は必ず君のためになるはずだ。

というのも、カードダスマスターズでゲームファンにひときわ好評だった「オールカプコンワールド」の98年度バージョンである『オールカプコンワールド'98』の発売が決定したのだ。今回はその詳細についてお知らせするぞ。

とその前に冒頭の「投票」について説明しよう。この『オールカプコンワールド'98』は、14種類186枚で構成されているのは左記の表の通り。そこで問題になってくるのが「男性キャラベスト9カード」と「女性キャラベスト9カード」の2種類だ。これこそが先程の投票の成果なのだ。それぞれの人気投票ランキング上位9名が、キャラクターカードとなって組み込まれるというわけ。応募者には抽選で5名に『オールカプコンワールド'98』15パックセットが贈られるので、君の熱い想いをハガキに託して今すぐ応募するべし。

さて、この『オールカプコンワールド'98』の紹介に移ろう。なんともうれしいことに、今回のメインテーマは「カプコンギャルコレクション」！ストリートファイターシリーズの「春麗」からジャスティス学園の「ひなた」まで、君好みのヒロインがばっちり収録されている。その中でも注目すべきは、「クイズなないろDREAMS虹色町の奇跡カード」だ。なんとこのカード、全186種類の内36種類を占めている。ヒロインたちがどういった形で収録されるのか、あのアンパンは収録されるのか、期待は膨らむがそれは発売までのお楽しみだ。

そして、気になるのがトレーディングカードのメインであるスペシャルカードだよね。今回のスペシャルカードは全部で6種類。なんと、6枚すべてカプコンデザイナー陣による描き下ろしなのだ。これはもうプレミアムは必至！これのためだけに買っても損はしないだろう。

今回紹介したカードダスマスターズ『オールカプコンワールド'98』は、1パック（10枚入り）314円（税別）で5月下旬にバンダイから発売予定となっている。お気に入りのキャラが収録されることを祈りつつ、発売の時を心して待とう。



これは「カプコンワールド」の一枚。

カード構成リスト（仮）

●カプコンヒーロータイトルカード	：9種類
●男性キャラベスト9カード	：9種類
●女性キャラベスト9カード	：9種類
●ストリートファイターシリーズカード	：18種類
●ヴァンパイアシリーズカード	：18種類
●アーケードヒストリーカード	：9種類
●コンシューマヒストリーカード	：9種類
●オールドゲームヒストリーカード	：9種類
●バイオハザード2カード	：9種類
●ロックマンDASHカード	：9種類
●私立ジャスティス学園カード	：9種類
●クイズなないろDREAMS虹色町の奇跡カード	：36種類
●カプコンスタッフベストキャラクターカード	：9種類
●スペシャルカード	：6種類

－応募要項－

ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号職業・カプコンキャラであなたが好きな男性キャラ名と女性キャラ名をそれぞれ1名ずつと、『ゲーメストで読んだ』ことを記入して下記の宛先まで応募。

〒111-8081
東京都台東区駒形1-10-4
シナノビ駒形ビル　バンダイ
カードダスマスターズ
『オールカプコンワールド'98』
ベスト9キャラクター GM係

抽選で5名に『オールカプコンワールド'98』をプレゼント。締め切りは4月30日消印有効。

プレゼント

単行本プレゼントあります！

『GRANDEEK』大好評発売中!!

国を追われ、殺し屋稼業に身を落とした元騎士隊長のルークは、とある街でティーアという少女と出会う。「世界一の武器」を探し出すために旅を続けているティーアは、武器や防具に宿る精霊と会話のできる不思議な少女。そして、ティーアは「グランディーク」と呼ばれる大剣を携えていた。

これが、今回いち押しのコミックス『GRANDEEK（グランディーク）』の大まかなストーリーだ。

ワニブックスの「COMIC GUM」誌で連載中のこの『GRANDEEK』、なんとあの桜瀬琥姫先生の作品なのだ。桜瀬先生といえば、PS・SS版ともに大ヒットしたRPG『マリーのアトリエ』のキャラクターデザインを担当したことで有名だよね。

『GRANDEEK』は、その桜瀬先生初のオリジナル作品となるのだが、「COMIC GUM」ではすでに絶大な人気を誇っている。魅力的なシナリオが、あの美麗で繊細なタッチで描かれているのだから至極当然なんだけどね。

さて、この作品が読みたくなったなら、今すぐ本屋さんへGO。第1話～第6話まで収録された『GRANDEEK Ⅰ』が850円（税別）で大好評発売中だ。描き下ろしカラーイラストに、連載時のカラートビラも完全収録！しかも本編でも描き下ろしページが用意されているのだ。ファンならば感涙モノ、初めての人はファンになれること間違いなしだ。

ここで嬉しいお知らせ。今回紹介した『GRANDEEK Ⅰ』をワニブックスさんのご厚意により、3名にプレゼント。欲しい人は、インフォメ「GRANDEEKゲットだぜ」係まで応募しよう。



EVENT イベント

開演直前！

『サクラ大戦』アイテム速報

今週末、ついにミュージカル『サクラ大戦～花咲く乙女～』が開演する。今回は、開演直前ニューアイテム情報だ。

今から紹介するモノは劇場ロビーでしか手に入らないレアものばかり！見逃すな!!

まずは『特製ハッピ』を紹介するぞ。これは、野村佑香ちゃん演じる野々村つぼみが『サクラ大戦2』の中で着ているものと同じものだ。当然ここだけの発売なので、ファンならば即ゲットだ。ん？ということは、『～2』ではあの場所に出てくるわけね。「あの場所」がどこかは君の目で確かめよう。


はたして物語のカギを握るのは…。

つぎに『オリジナルテレカ』を紹介だ。肝心のイラストに関してはまだ秘密。しかし2タイプが存在するのは確かだ。これはかなりの人気が予想されるので、アイテムコレクターの方はまずはこのテレカから攻めてみるのが吉!?

他にも『うちわ』に『湯飲み』といったアイテムもあるぞ。しかも『湯飲み』で飲むお茶にピッタリな「饅頭」も販売されるようだ。お土産はこれできまりだね。


『花組』のみなさん。当然、4月4日の公演開始日と同日発売の『サクラ大戦2』でも大活躍！

応募のきまり：インフォメ「 」係となっているものは、住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの感想を記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26（株）新声社 ゲーメスト編集部へ。締め切りは4月15日だ。

のーみそくすぐっちゃうよ!!

OPEN YOUR PERCEPTION

INFORMATION

●ゲーメストビデオVol．43『怒首領蜂 2nd 紅の弾幕編』4月4日緊急発売！A・B・TYPEプレイをノーカット収録！価格5800円。長田仙人の修羅場が見られるぞ。

PUSH 一押し

パッドでプレイだ!!

『DIABLO』移植決定！

全世界で130万本の売り上げを記録し、日本でも熱狂的ファンを生んだパソコン版RPG『DIABLO』。この『DIABLO』が、ついにプレイステーション（以下PS）へ移植されることとなった。今回は、その発表会およびソフトの概要についてお伝えするぞ。

発表会は去る3月3日、ホテルラフォーレ東京の礼拝堂で行われた。思わずニヤリとさせられる場所設定だ（ゲーム開始直後に潜るダンジョンは荒れ果てた修道院）。そしてナイスなおねーさんにも思わずニヤ…とまぁ、それはさておき、そこで分かったPS版『DIABLO』のさまざまな変更点をあげてみよう。

まずは操作方法。マウスとキーボードを使用してプレイしたパソコン版と違い、PS版では（あたりまえだが）パッドを使用する。それによって敵への攻撃方法が、「マウスで任意の敵をクリック」から「ターゲットオートでプレイヤーに最も近い敵を照準、○ボタンで攻撃」へ変更された。そのほかの機能も、各ボタンに割り振られているので操作性に関しては問題ないだろう。

次にシステム面。PS版では、「ネットを利用したマルチ（多人数）プレイ」のかわりに「2Pコントローラーを利用して2人同時プレイ」が可能になった。しかも、キャラクターをセーブしたメモリーカードを持ち寄ることによって、他のキャラクターとのコンビプレイも可能だ。

最も変化が激しいのは画面レイアウト。写真を見てもらえればわかるように、パソコン版と違い画面全体にフィールドが表示されるようになった。多少違和感を覚えるプレイヤーもいるかもしれない。ちなみに、メッセージなどは日本語で表示されるので、英語が苦手でパソコン版を敬遠していた人も安心してプレイ出来るはずだ。

この注目のタイトルPS版『DIABLO』は、エレクトロニック・アーツから5800円で夏頃発売予定だ。期待して待とう！





日本語化で「祭壇」の名前がどうなるか興味津々。

EVENT イベント

テンション高いぞ

『どきどきON AIR』イベントリポート

去る2月22日、東京杉並公会堂において「どきどきON AIR祭り」が催されました。このイベントは、文化放送が企画したパソコンゲーム「どきどきON AIR」の発売を記念したもの。ゲームにも出演している丹下桜さん、池澤春菜さん、そして小森まなみさんら豪華陣が総出演するとあって、会場は満席かつ熱気ムンムン！おたっきい佐々木氏の濃い司会もあいまって、大いに盛り上がったのでした。

主なメニューは、お客さんを交えた山手線ゲーム、出演者たちのフリートーク、実際にゲームを体感する「どきどきON AIR」デモプレイ、そしてマミ姉の「エールを君に」熱唱など。来場の皆さん、極めて贅沢な一時を過ごしたのではないでしょうか。



プリティな御三方とダンディプロデューサー・片寄さん。お疲れさまでした。

OTHERS

姉妹の共演

ねおちゅぴイメージソング大好評発売中

ちょっと古い話だが、SNK提供の人気ラジオ番組「ねおちゅぴ」のイメージソング&エンディングテーマがついに完成した。歌うはもちろん、パーソナリティの生駒治美さんと神谷けいこさんだ。

イメージソング「星空のメロディ」は、番組内でリスナーから募集した歌詞をミックスして作った曲。すげぇミラクルな作詞方法だが、とても優しい雰囲気に仕上がっていて、「破壊王」生駒さんも「私たちが代表して歌ったけど、作ったのはみんなよ！」と、感慨深げな様子だった。

エンディングテーマ「ねおちゅぴNO.1」では、お二人がいつものノリで大暴れ!!笑える歌詞の合間にボケとツッコミがアドリブで入っているのだ。神谷さんは「オリジナルのツッコミを用意してライブに来て！」と語っていたから、ファンはこれを挑戦と受け取ること（笑）。

シングルCDはポニーキャニオン／サイトロンレーベルから発売中！買うしか!!



レコーディングの合間もボケツッコミが絶えない二人でした。



居場所

3月になったというのに、突然の雪の日曜日。
寒さの苦手な私は、かなりの厚着をして近所にお買い物に行きました。すると、カサもささずにトボトボと、ひとりの男の子が歩いて来ました。顔見知りのTくん。近くに住む小学1年生です。
「こんにちは」と声をかけると、一拍あけて「こんにちは」無表情に私の横を通り過ぎていきました。気になって振り返ってみると、小さな背中はなんだか寂しそうに歩いていってしまいました。
一時間ほどした帰り道。また、ブラブラしてるTくんに会いました。日曜の午後です。つまらなそうな雰囲気は、街からとても浮いて見えました。
「Tくん、どうしたの?」私はたまりかねて声をかけました。
「うーん」煮え切らない返事です。
「遊んでるの?」と聞くと、
「ううん。お友達さがしてるの…」
と寂しそうに下を向きました。見ると、この寒さのなか、素足に運動靴です。それも雪が染み込んで、ぐっしょり濡れていました。
「お家は?」「…ママ、寝てるから…。夕方まで遊んでいなさいって」「で、お友達見つからないの?」「…うん。ずっと歩いてる」
さぞかし寒かったことでしょう。思わず私は、
「うちにおいでよ」と言っていました。「ウン!」
Tくんはとても嬉しそうについてきました。
雪がしみてずっしり重いコートを脱がせ、お湯で手を洗ってあげました。ハムスターのまりもちゃんを見せてあげたり、テレビゲームをさせてあげたりしているうちに、少しずつ、Tくんの笑顔が戻ってきました。
「ね、帰りは送ってあげるから、うちでお夕飯食べていく?」「ウン!ボク、お野菜なんでも食べられるんだー」「へェー、じゃピーマンや玉ネギも?」「ウン、大丈夫」
Tくんの子供らしい無邪気な顔。凍えてたほっぺもピンク色になり、可愛いなァ…とこっちまで微笑ましくなってしまいました。

それにしても、どうしたもんでしょう。
Tくんはお金だけはたくさん持っていて、聞けばお昼ご飯は一人で、マクドナルドでフィッシュバーガー2個とチーズバーガー1個食べたんだ、と自慢げに言います。
それから、またたった一人でぐるぐると雪のなかを歩いていたかと思うと、小さな心が凍え死んでしまうんじゃないかと、心配になってしまいました。
それぞれに家庭の事情があると思いますが、小学生の時感じる痛みや寂しさは、トラウマとなってずっと残ってしまう気がするのです。
今、中高生の素行が問題となっていますが、こんな小さなうちから『居場所』がなかったら、どうしたらいいんでしょう。家庭でも、学校でも、クラブ活動でも、ゲームセンターでも、ラジオでも…。どこでもいいから居場所が欲しい。そう思って子供たちは、徘徊するのでしょう。

夜になり、元気になったTくんを送り届けてからずっと、私はいろんなコト、考え込んでしまいました。
――――あなたに居場所はありますか――――

小さな森のないしょ話

INFORMATION

■「こころのおくすり」出版記念サイン会
オプトから発売される「こころのおくすり」を記念してサイン会を行います。スケジュールは以下の通り。
4月26日（日）
紀伊國屋書店新宿南口店（高島屋タイムズスクウェア）
13時〜　問い合わせ:03-5361-3301
5月3日（日）
丸善なんばOCAT店（大阪エアシティターミナル5F）
13時〜　問い合わせ:06-635-3225

編集部註…えっ、マミ姉のエッセイ本が新声社から?（ふかわりょう風）
オプトさんに負けじと我が社でもマミ姉のエッセイ本を企画中です。腕にヨリをかけてお届けしますので期待しててくださいね。

■ASR始動!
小森まなみと高橋直純で構成するユニット『ASR』がいよいよデビューします。
ビート感あふれる曲に、メッセージ色の強い歌詞。さらにSPEEDばりのダンスユニットという、新しい声優系DJのデュオです。デビューシングルは「Never Surrender」（KIDS-378　1000円）。4月24日リリースです。
<スケジュール>
4月25日
東京池袋アニメイト
5月2日
大阪コークステップホール
にて、握手会の予定。
一見の価値ありですよ。
詳しくはラジオで!



小森まなみの素敵に Love for You
ゲーメストプリゼンツ

お知らせ！4月中旬より放送時間と局が変わります。詳しくは番組で。

■東京／文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
■大阪／朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
■名古屋／東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
■博多／九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
■札幌／STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
■仙台／東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30
※●山形／山形放送　毎週木曜23：00〜23：30
●福井／福井放送　毎週火曜23：00〜23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります

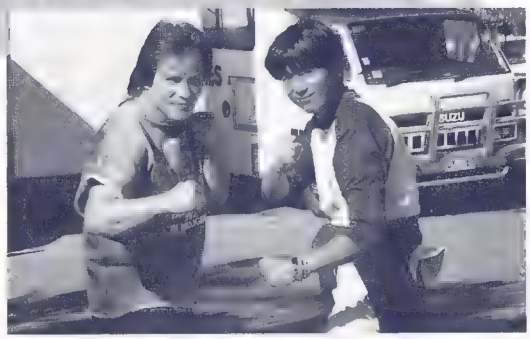
CAPCOM 岡本吉起（おかもとよしき）の福（まるふく）コーナー

好評連載14回

今号のお題

「イカスぞ、スーパーカー！」

➡写真の説明／ベニー・　ザ・ジェット　・ユキーデと拳を交えた岡本。ヤツもトシの割には頑張ったが、所詮わたしの敵ではない。っていうか、敵に回すにゃ強すぎ。すんません、堪忍してください。うひー。



20年ほど前の「週刊少年ジャンプ」で、池沢さとしってヒトが『サーキットの狼』ってマンガを連載してました。これがキッカケになって、フェラーリだのランボルギーニだのポルシェだのといったスーパーカーが、子供に大人気になりましてね。ビン入りコカコーラのフタの裏にスーパーカーの絵が描かれて、そのCMソングをピンクレディーが歌ったり、全国各地で展示会が開かれたり、アオシマのプラモデルが売れまくったり、それまでパッとしなかった「ジャンプ」が幅をきかせはじめたりしたもんです。

人気が集中した車種は、最速のフェラーリ512BBか、鋭角のランボルギーニ・カウンタックか、渋いところで曲線美のポルシェ。でもわたしは、『サーキットの狼』で主人公の風吹裕矢が乗ってた、ロータス・ヨーロッパが一番好きでした。排気量は1600ccとスーパーカー中最小だけど、車重の軽さで加速と運動性を稼ぐって発想がいいでしょ。当時は、大人になったらロータスを買ってやる！と、心に決めてたもんです。ブームが終わると、そんなのスッカリ忘れましたけど。

ところが数年前、ひょんな事から、そのロータス・ヨーロッパが手にはいることになりました。ボロボロの中古で、そのままじゃ走りもしない粗大ゴミ（ボディがFRPなんで、『鉄クズ』とは違う）でしたが、小さい車体を見てると、心の中で20年前のスーパーカー小僧が蘇りまして、つい…買っちゃいました。クルマなんか、大して乗りもしない癖に。

さて、ドキドキしながら手に入れて、何百万も突っ込んで動くようにしたロータス・ヨーロッパですが、これがもう、思った以上に…ボロでして（泣）。エンジンが座席の真後ろにある上に、窓が半分しか開かないもんだから、熱がこもって冬でもサウナ。エンジンより先に、ニンゲンがオーバーヒートします。2人乗りだから家族で出かける時にゃ使えないし、荷物は全然載らないし。

まあ、スポーツカーに居住性はハナから期待してませんが、肝腎の、スピードもね…遅いんですよ（泣泣）。その上すぐハンドルがブレたりして、散々です。ひょっとしたら保存状態が悪すぎて修理がおっつかなかったのかもしれませんが、このポンコツぶりを見てると、新品でもどうかなあ？なんて疑っちゃいますね。なにしろ1600だし。

それでも車高が低くて一見速そうなスーパーカーなんで、ちょっとすいた道だとガンガンあおられたりするんですが、そういうときは余裕を見せるフリをして道を開けてました。なにしろ本気で走っても、スターレットやシビックに勝てませんからね（泣泣泣）。

なあんて文句を垂れながらも、運転中は結構盛り上がってたんですよ。視点が低いから実際以上にスピード感があるし、エンジンが近くて振動がすごいから、ありもしないパワーを感じちゃったりして。服につけようと、ロータスのロゴのワッペンを買ってきましてね。それもフェラーリやポルシェみたいなメジャーどころと違って、あんまり売られてないから入手に苦労しました。

と、そうやってスーパーな気分に浸っていたある日、会社の部下の一人がいきなり、わたしの鼻先に札束を突きつけてきたんです。「100万あります、ロータス売ってください」って。いやマジで。わたしは、「売るなんてヒトコトも言うてへんやんけ！だいたい、ワシがこのクルマにナンボ突っ込んだ思うとるんじゃ！」と怒鳴るヒマもなく、つい目の前の現ナマに手を出してました。ああ、なんて目先の誘惑に弱いんだオレは！

その後は、エスティマ・エミーナっていうディーゼルのミニバンに乗ってるんですが、これが便利な上に楽なんだわ。誰もあおったりしてこないし、維持費は安いし、ヒトも荷物も載るし。だから余計に哀しくてねえ。結局わたしに残されたのは、でっかいゴーカートの想い出と、ウン百万の赤字と、ロータスのロゴワッペンだけです。

今回は、この悲喜こもごものワッペンに、クルマのプラモデルをつけて1名様にプレゼント。車種はもちろんロータス・ヨーロッパ…と言いたいですが、50年型フォードのトラックです。今のわたしにゃ、こっちのほうがお似合いだもんね。別の1名様に、『私立ジャスティス学園』『ストⅢ2nd』『ポケットファイター』のTシャツ4枚セットを。さらに10名様に、第10回で話題の天野喜孝先生のカレンダーを差し上げよう。ハガキくれ～！



★プレゼントの宛先
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社　ゲーメスト編集部「**岡本吉起のまるふくコーナー4／30号プレゼント○○○欲しいよ～**」係　まで
応募の締め切りは、4月15日消印有効です。

YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

Profile

岡本吉起（おかもとよしき）／株式会社カプコンの常務取締役・開発本部長として、同社のソフト開発を統括する。株式会社フラグシップの社長も兼任。昭和36年6月10日、愛媛県南宇和郡一本松町の生まれ。商売のゼニ勘定は得意だが、自分のオモチャには後先考えずにカネを突っ込む男。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第84回

文・4コマ／佐竹雅昭



寝相やいびきというのは、自分では気づかないものだから、まったくもってやっかいだ。かくいう王子も、このことについては相当悩んでいるようで…

寝ゾウを治せ

先日のこと。

私は朝起きると、ふと気が付いた。

それは前日の晩に寝た位置が、朝起きた位置とかなり違っていたのだ。

これは一体どうしたことだろう？

誰かが夜中に忍び込んで、私の寝床をずらして行ったのだろうか？

いや、そんなことはない。考えられることは1つだ。

そう。

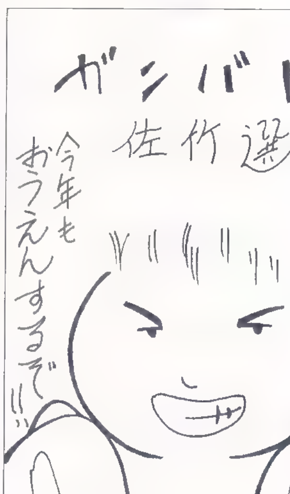
私の寝相が悪いに違いない。以前も、朝起きると頭部から血が出ていたことがあり、枕の近くにあるタンスの角が微妙にへこんでいたことがあったのだ。

こんなことばかり続いたのでは、正直たまったものではない。

私は寝相を治そうと、次の晩から新たな試みをしてみた。

まずはビデオの設置から始めることにした。

私自身の動きをまずチェックしてから、対策を考えてみたい。



（山口県下関市　米良洋一君）

次の朝、私は早速、ビデオを再生してみた。

テープの時間はロングプレイで4時間。

この4時間の中で、どれ程の動きが私にあるだろうか。

30分経過した頃だった。

私はいきなり、大きなあくびをした。

グオーッ！

ガオーッ！

それはまるケダモノと言うよりも、怪獣そのものの鳴き声だった。

私はこのとき初めて知った。

いつも私の横で寝る人たちが口を揃えて言うのだ。

「佐竹は凄いわ。あのいびきは中途半端じゃないよ。震度10だね」

なるほど。あの音量だと、誰もが怒るのも無理ない。

改めてここでお詫びしたいところだ。

さて、ビデオの続きだが、ものすごいいびきの後は、やはり、寝返りを何度も繰り返していた。

ガバッ！

ふとんを蹴り上げた。

ダンッ！

正拳をタンスにたたき込んだ！

うおぉおぉ～！

叫びながらグルグルと転がり出した。

ガツン！

壁にぶち当たった。

あっ！再びふとんに戻ってきた。

無意識のうちに自分の寝るところがわかっているみたいだ。

次に、ふとんの上を中心に180度回転した。

枕が足下にある。

ここでビデオのテープが切れた。

しかし、朝起きたときは頭が枕元にあった。

ん～、これは神秘だ。結論を言えば、はっきりいって解決なし！

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100Kg　A型
さぁ、4月9日（金）、横浜アリーナにおいて、98年の初試合を行う王子。相手は、強豪モーリス・スミスだ。頑張れ、王子！

ポエム

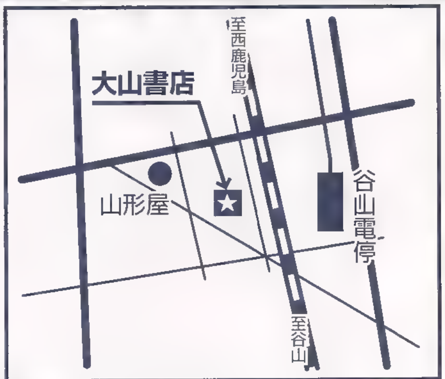
「怪音」
歯を磨いていた
バタン
戸が閉まる音
共同便所
誰だ！
返事はない
誰だ！
サダウの友達
by さたやん

お便り募集中!! 天コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社天係まで。ご応募お待ちしております！

今月の本屋さん：大山書店

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林・渡部
TEL　03（3293）9326



営業時間　10:00〜24:00（年中無休）
※土、日、祝日は、22:00まで

●お店からひとこと
市電の終点にあたる谷山電停から50mほどの場所にある、コミック中心の店です。20坪の店ですので、何でもあるという店ではありませんが、常に新鮮な品揃えをお客様をお迎えしようと、店員一同心がけております。
また、ゲーメストのコミック・ムックは、近辺では随一の品揃えを自負しております。あの号が欲しい、あのムックが欲しいと思ったら、ぜひ一度当店まで足をお運びください。

●お問い合わせ先
〒891-0113
鹿児島市東谷山2-15-13
電話　099（267）8366



最近のマイブーム(昔から!?)

キャサ夫のどんな感じ?

ON A AN

発売されてから約2年…。今さら…いや、今だからこそSS版「ガレッガ」をお薦めします!

ポカポカと陽気な日々が続くこの頃…いや〜、もう春ですね。でも、昨日(3月6日)はま〜た雪が降ったし、まだまだ白銀の世界が俺を呼んでるぜ!ってな感じですか?ま、スキー場で俺を見掛けたら声をかけてくれ。

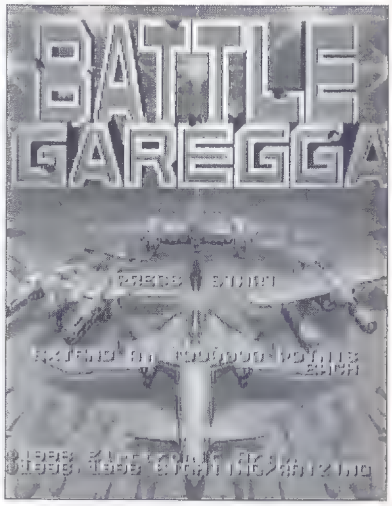
さて、98年になって、かなり…いや、な〜んにも仕事がないキャサ夫です。なんてったって今年になっての仕事が、この記事でまだ4ページ目なんだもん!俺、今年生きていけるんだろうか…。てなわけで、最近遊びまくってる俺。なにをして遊んでるというのか?それをちょっと読者のみんなにお裾分けしようかな。

まあ、遊びもいろいろあるけど今回はせっかくだし、一応ゲーム雑誌でもあるからS・S版で発売されてまだ間もないガレッガでも紹介しようか。

セガ・サターンに100%+α完全移植!「BATTLE GAREGGA」はもう買った?

みんなバトルガレッガってシューティングゲームは知ってるか?96年の頭、冬の終わりくらいにライジングから発売されたものなんだけど、最近では見られない硬派なシューティング。

でも、これがまた弾は見えねぇくせに弾の量は異常に多いわ、なんか変則的に撃ってくるわで、業界(!?)では「初心者キラー」なんて呼ばれてたりもする非常に難しいゲームの1つなのだ。



あの名作バトルガレッガが遂にS・S版で発売!

俺はこのゲームをわりと愛してるらしく、途中間が抜けてはいるが発売されてから今まで、これがまたサルのようにやり込んでしまっている次第。でも、俺よりもサルのようなプレイヤーも多く、未だにハイスコアのほうも更新はされている。ま、俺もその中の一人というわけですわ。

さて、ちょっと話がズレてきそうだから本題に入りますか。

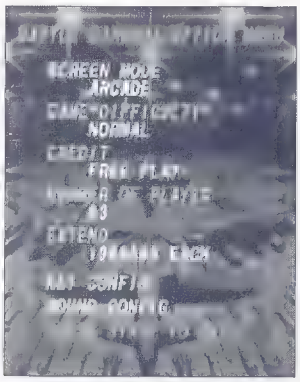
なんだっけ?あ、そうそうガレッガね、ガレッガ。ところでこのゲーム、先日「S・S版」で発売されたのは知ってるかな?ゲーメストライターかつスコアラーとして俺と京城の2人も実は頼まれて、ほんのちょっとだけどデバックをしたんだぞ。そのときの2人の感想は…。

俺たち 「これヤバイ!」
ライジング 「なにが?」
俺たち 「いや、スゴイッす」
ライジング 「で、なにが?」
俺たち 「完成度というか、移植そのものが完璧じゃないっすか!!」

っつう感じで感触が良く、2人はやや興奮気味でした。ガレッガ現役の2人がプレイした感じ、アーケードでは処理落ち(フェード=画面が遅くなる)する場面だが、ならない…など、逆の意味では完全移植ではなかったが、そのゲーム内容、特にランクや点数稼ぎ、これらの「面白い」部分というところはアーケードそのままだったのだ。

そのとき感じた唯一の欠点はサウンド。途中、読み込みのため画面が止まってしまうのは仕方がないとして、プレイ中にサウンドがループしてしまうのは残念だったな。

でも、CDなので音質はやはりいい。ゲーセンでは味わえないもののひとつだ。



縦画面に設定すれば気分はゲームセンター。こりゃ親切設計だ。

とにかく一番言いたいのは「ゲーセンでやってみて難しいからやめちゃったけど、ほんとはあのゲームが好きなんだ!」という人は是非とも買ってほしい一品だ!!

サターン版ガレッガでは家庭用という特性を生かしたオプションも豊富。特に嬉しいシステムはポイントセーブ。一度プレイしたステージを記憶させ、同じ場面をやり直すことが可能なのだ。ボス戦での稼ぎ方など、ランクによって内容が左右されるガレッガでは、これ以上嬉しいことはないだろう。

ほかにも縦シューティングのため画面設定が可能やお手本となるスーパープレイなど、オマケが沢山!とにかく買ったほうがいいって感じ。

俺の個人的な予想では、S・S版ガレッガ発売のおかげでいつだか作った俺のガレッガビデオ、アーケードのガレッガ基板などの値打ちが下がるのではなどの余計な不安も…。それだけサターンのガレッガはできの良い作品ということですな。

家で練習してゲーセンでギャラリーを付ける!これ理想!?

ガレッガの攻略はもちろんゲーメスト本誌でも過去に連載してきたし、ザ・ベストゲーム2でも大きく取り上げたタイトルだ。ということで、ゲーメストはガレッガについて結構詳しいわけですよ。だから今回ただお薦めするのもなんか無責任だし、せっかくだからクリアまでの道のりといいますか、秘訣たるものをちょっと説明しましょう。

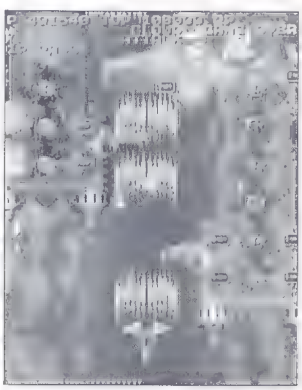
まず、クリアするためにはゲームランクを極力上げないこと。ランクを上げ過ぎてしまうと、敵の攻撃がきつくなる。簡単にいうと敵は堅くなり、弾の量も増えてしまうのだ。ガレッガをうまくプレイするにはまず…。

- **●必要以上の弾を撃たない**
- **●必要以上のオプションは取らない**
- **●残機はあまり残さない(理想は残0)**

この3つが簡単なランクを上げない条件だ。

ガレッガは残機が100万ごとにエクステンドとなっており、勲章を落とさずそれなりに稼いで進んでいくと、簡単に残5となってしまう。ちなみに残機は5機以上増えることはないので注意。

このゲーム、


渋いサウンドもグッとくる。特に5面、ラス面はお薦め!

キャサ夫のどんな感じ? ON A AN

実は分かってくるとかなり計算されて作られたゲームなんだなと気付くはず。それはオプションと残機は密接な関係があるということだ。つまり、4つ装備したオプションを必要じゃないとき外すには死なないと外すことができない。ここが密接な関係。

つまりだ、オプションを4つ装備して先へ進むということはショットの数が増えるため、予想以上にランクが上がってしまうのだ（ちなみにオプションのショットが一番ランクに関係している）。だから、あらかじめ残機を潰す（殺す）ポイントを決めておき、その区間内でオプションが必要か否かを考え調節することが重要になる。

この方法をとっていけば、必然的に先ほどの条件を満たすもとになり、ほどよいランクを維持した状態で先へ進むことができるというわけ。

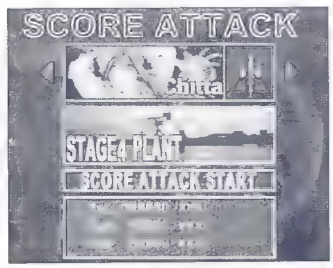
う〜ん、多分よく分からないでしょ。まあ、仕方がないと言えば仕方がないことなんだけどね。

今後、読者の皆さんから是非とも攻略を!!というリクエストがあれば喜んでやっていきたいと思います!

最後に一言。サターン版のガレッガがクリアできるようになれば、絶対にゲーセンでもクリアができるようになるでしょう!もちろんスコアも同じだからゲーセンでハイスコアを…というのも可能だぞ。これは間違いなし!断言できるぞ!!



点数に関係してくる「鳥」祝公開OK!!



マニアにうれしい、スコア・アタック・モードなんかも付いちゃってる。

太っ腹!?ライジングさんから
5名様にガレッガプレゼント!

な、な、なんと今回ライジングさんから読者のみんなに発売記念&熱意（?）でセガ・サターン版の「バトルガレッガ」を5名様にプレゼント! こんなことはゲーメストではめったにない大チャンス!これはGETしなきゃならんでしょ!

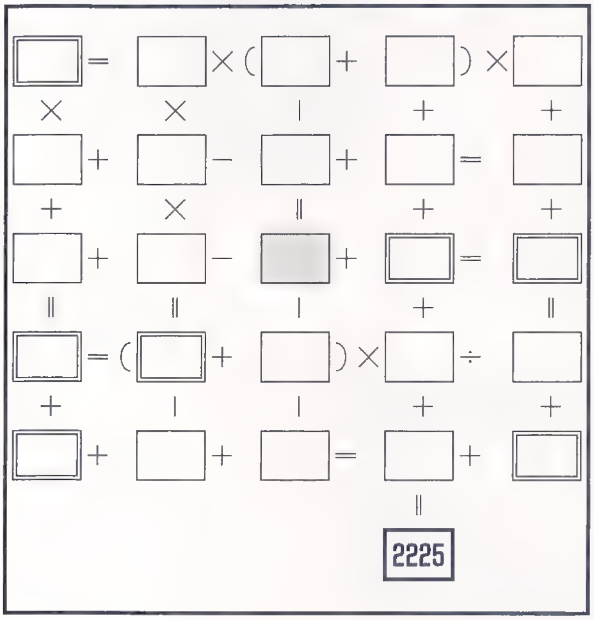
これは見逃せない!?という方は「新声社ゲーメスト編集部 キャサ夫のどんな感じ?ガレッガプレゼント」あてにハガキを送ってくれ。俺が厳正な抽選をして（わりと適当かもしれないけど…）次号発表しちゃうぜ!



ガレッガをみんなにプレゼント!（5名）これは俺のだけど…。

『MATH GAME』パズル'

出題:後村弘君(東京都)　監修:APAPA



1月末に出題した、後村弘君のパズル。僕のミスで問題が成立していませんでした。本っ当にごめんなさい。あまりにもったいないので、修正して再出題です。ヒントが増えて簡単になったから、みんなでチャレンジしてくださ〜い。

〔解き方〕

さて今回は、ゲーム名群にあるゲーム名に含まれる数字を、計算が破綻しないように、マスに収めていってもらう問題だ。

ゲーム名群の数字はすべて使い、2桁〜4桁の数字はバラさず、そのままの桁数で使います。

マスの枠線が二重線のマスに入る数字は、すべて同桁数の数字です。残念賞に掲載されたハガキ内に書かれたものと合わせて、ヒントとして考えてください。

そうして、すべてのマスに数字が入ったら、図の中心のアミのかかったマスに入った数字を答えてください。それを解答とします。

解答がでたら、官製葉書の裏面に書き込んで、表面に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、4月15日必着で、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 (株)新声社ゲーメスト編集部『MATH GAME』パズルダッシュ係あてに送ってほしい。

正解者の中から孳孳汲汲と努力する5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題や問題アイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当落選には関係ないけど、字はなるべくきれいに書いてくれるととても嬉しいのだ。では、計算機片手に解くのだっ!!

〔ゲーム名群〕

- 64番街
- 鉄拳3
- P-47
- 19XX
- エリア88
- ルマン24
- 餓狼伝説3
- 1943改
- ギャラガ88
- わくわく7
- キャリバー50
- サイキック5
- ナム1975
- ダンクドリーム
- Jリーグ1994
- ロボレス2001
- スペランカー2309
- ダーウィン4078
- マジェスティック12
- マンハッタン24分署
- バーチャファイター3
- ストライカーズ1945
- ハットトリックヒーロー93
- ザキングオブファイターズ94
- スーパーベースボール2020

当選者発表

さて『計算遊戯』パズルの正解者難易度アンケートは……今回は集計不能です。

今回の問題のミスは、僕の原稿のミスで、印刷時の誤植などではありません。すべての責任は、僕、APAPAにあります。読者諸氏、そして問題の原作者である後村君には本当にご迷惑をおかけしました。ごめんなさい。

今までの原稿に、手抜きをしているつもりなどはありませんが、これからいっそう注意を払って出題しますので、ご容赦いただければ幸いです。本っ当に申し訳ない。

さて、キャラ当てクイズの答えのほうは、実は女の子でも男の子でもないという設定があったりなかったりする、ワルキューレの伝説(冒険にも)に登場する「コアクマン」というキャラクターでした〜。ワルキューレの伝説は、かなり人気のあったゲームで、知らない人はいないんじゃないかな〜と思っていたんだけど、わかんない〜っていう人がとっても多くて、なんだか隔世の感を覚えてしまったりしました。う〜ん。

当選者

PN モリソヴァ君(神奈川県)
岩間一郎君(三重県)
PN D-φ最強流君(大分県)
鹿田和仁君(新潟県)

以上4名。今回は問題が成立していなかったのと、解答ハガキがとっ〜ても少なかったので、4名となりました。実は、こういう時こそハガキを出しておくと、いつもよりずっ〜と低い倍率で当選を狙えたりするのだ。実は今回の倍率は、いつもの倍率の5〜10分の1くらいしかなかったぞ〜。ってなわけで今回はこれまで。それではまた次回のパズルコーナーで、スーパーチェーンジ!!

今月の残念賞



PN S・REM君(大阪府)
キャラ当てその3だ〜。サビーヌとまで答えなくってもいいって〜。



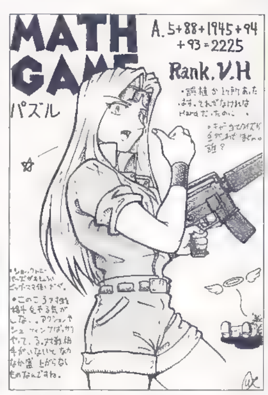
PN R3E君(埼玉県)
うむ〜、わからなくて当然であるのだ。誠に申し訳なく思ってます。



PN Mr.Mt君(神奈川県)
今回のキャラ当てその2。けっこう今回は難しいかもしれないのだ。



PN KNI君(愛知県)
文章にすると複雑に見えるけど、考え自体はそんなに複雑じゃない。



PN 清島白狗君(愛知県)
今回はキャラ当て3連発！ 画面の中にあるヒントを見逃すな。

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
●代金は銀行振込させて頂きます。
●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます。
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。
1割お得です

ア行	
アウトゾーン	4,000
アラビアンマジック	8,000
アンダーカバーコップス	7,000
アラビアンファイト(4P)	8,000
アステリクス	10,000
ウルトラ闘魂伝説	3,000
エリアンVSプレデター	23,000
エイリアンズ	4,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	3,000
F3マザーボード	38,000
ST-Vマザー	40,000
X-MEN vs ストリートファイター	25,000
19XX(ソフト)	12,000
19XX	30,000
大江戸ファイト	2,000
カ行	
ガイアポリス	3,000
ガンフォース	3,000
海底大戦争	13,000
ギャロップレーサー	15,000
ギャルズパニック	2,000
ギャルズパニックII	5,000
ギャルズパニックIII	8,000
キャプテンコマンド	5,000
グリッドシーカー	6,000
グレートスラッガー	3,000
グレートスラッガー94	3,000
ゴールデンアックスII(4P)	22,000
剣豪	4,000
豪血寺一族2	10,000
豪血寺一族3	15,000
極上パロディウス	7,000
サ行	
サッカースーパースター(ケーブル付)	20,000
サンドスコーピオン	3,000
サンセットライダーズ	13,000
サンダードラゴンII	12,000
サイキックフォース	12,000
ジオストーム	9,000
ジョー＆マック	3,000
ジョー＆マックリターンズ	7,000
シンプソンズ	4,000
ジャッキーチェン	15,000
ジャスティス学園	85,000
上海	5,000
上海II	10,000
上海III	8,000
JJスコーカーズ	6,000
G.Iジョー	15,000
CPS-IIマザー	15,000
スターグラディエーター	15,000
ストリートファイターII	3,000
ストIIダッシュ	3,000
ストIIダッシュターボ	4,000
ストリートファイターIII	28,000
ストームブレード	15,000
スノーブラザーズII	8,000
スノーブラザーズ	3,000
ストライカーズ1945	17,000
ストライカーズ1945II	45,000
スーパーフットボールチャンプ	53,000
スーパーパズルファイターIIX	22,000
スタースイープ	13,000
セイブカップサッカー	3,000
セクシーパロディウス	15,000
ゼロチーム	12,000
セーラームーン	7,000
ゼビウス3D/G	13,000
戦国エース	7,000
戦国ブレード	7,000
戦珠	20,000
ソニックファイター	85,000
ソルディバイド	10,000
タ行	
ダブルウイング	6,000
タンクフォース	20,000
ダイエットGO!GO!	3,000
タンブルポップ	3,000
ダンジョンズ＆ドラゴンズII	40,000
ダンジョンズ＆ドラゴンズII(ソフト)	15,000
大貧牌	3,000
大王	10,000
達人王	3,000
中国龍II	30,000
デッドオアアライブ(Aタイプ)	25,000
デッドオアアライブ(Bタイプ)	85,000
鉄拳3	90,000
鉄拳2B	32,000
闘神伝II	15,000
ドラグーンマイト(キック線)	18,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	6,000
ドラゴンボールZII	8,000
闘姫伝承(エンジェルアイズ)	8,000
首領蜂	25,000
怒首領蜂	60,000
牌砦	2,000
牌砦II	2,000
ナ行	
ナイトスラッシャー	15,000
ナックルバッシュ	8,000
ナックルヘッズ	2,000
ナムコクラシックI	10,000
ハ行	
バッキーオヘア	9,000
バツグン	7,000
ハットトリックヒーロー93	6,000
バックファイヤー	10,000
バイオレントストーム	18,000
バイパーフェーズ1	20,000
バトルサーキット	30,000
バース	4,000
パズルボブル3	50,000
バーサスネットサッカー(ケーブル付)	50,000
バーチャファイター2	5,000
バーチャストライカー	100,000
バーチャストライカー2	400,000
バーチャロン(1枚)	85 000
バーチャコップ(音声ボード付)	50,000
ビーラップボーイ	5,000
ヒーテッドバレル	6,000
フック	7,000
ブラッディーロア	38,000
ファイターズインパクトエース	18,000
ファンキージェット	2,000
プレミアムサッカー	5,000
プライムゴールEX	13,000
富士山バスター	3,000
ファイティングバイパーズ	85,000
ヘブンズゲート	18,000
ポケットファイター	30,000
ボンバーマンワールド	10,000
マ行	
マーヴルスーパーヒーローズ	22,000
マッドシャーク	10,000
マクロス	4,000
マクロスプラス	18,000
マイルスマイル	3,000
マーヴルSH vs ストリートファイター	35,000
メタモルフィックフォース	15,000
メジャータイトルII	5,000
ラ行	
雷電DX	22,000
雷電ファイター	40,000
ラストブロンクス	85,000
ライトブリンガー	7,000
龍神	5,000
レジオネア	5,000
レイストーム	15,000
ロックマン	4,000
64番街	6,000
ワ行	
ワールドラリー	10,000
ワールドスタジアム95	4,000
ワールドスタジアム96	4,000
湾岸戦争	15,000
ネオジオ	
KOF97	15,000
ショックトルーパー	8,000
ビッグトーナメントゴルフ	7,000
ネオボンバーマン	6,000
プレイカーズ	6,000
わくわく7	4,000
メタルスラッグ	4,000
ネオMr.DO!	3,000
リアルバウト餓狼伝説SP	3,000
ダブルドラゴン	3,000
キングオブファイター96	2,000
キングオブファイター95	2,000
サムライ天草降臨	2,000
ネオジオハード(1スロ)大	10,000
ネオジオハード(1スロ)中	12,000
ネオジオハード(1スロ)小	13,000
ネオジオハード(2スロ)	13,000
ネオジオハード(4スロ)	15,000

業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

販売表です

ゲーメストバックナンバー販売します。

○詳しくは80円切手2枚同封の上、GM係まで。
○電話・FAXでの問い合わせは受け付けておりません。

好評につき筐体も販売中!!

○エアロシティ、アストロシティ等、在庫有り。
○電話・FAXでお気軽に相談下さい。

パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

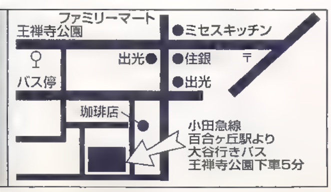
●法人ローン可能!!

カプコンPCB	
X−MEN vsストリートファイター(SUB)	¥23 000
マーヴルSH vs ストリートファイター(SUB)	¥38,000
ストIIIセカンドインパクト(ソフト)	¥40,000
ストリートファイターIII(ソフト)	¥10,000
1942	¥5,000
1943	¥10,000
アタックス	¥3,000
戦いの挽歌	¥28,000
戦場の狼	¥6,000
クイズ虹色町の奇跡(SUB)	¥6,000
サイバーボッツ(SUB)	¥5,000
ヴァンパイアセーバー(SUB)	¥5,000
ヴァンパイアセーバー2(SUB)	¥7,000
ヴァンパイアハンター2(SUB)	¥7,000
ポケットファイター(SUB)	¥28,000
タイトーPCB	
スーパーライダー	¥25,000
ピット＆ラン(H付)	¥8 000
チャイニーズヒーロー	¥5,000
ラスタンサーガ	¥20,000
クイズ人生劇場(F2込)	¥3,000
Gダライアス Ver 2	¥40,000
パズニック	¥3,000
レイメイズ	¥20,000
ウォリアブレード(H付)	¥15,000
マジカル・デートEX(SUB)	¥4,000
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥3,000
ナムコPCB	
ギャラガ	¥3,000
ゼビウス	¥5,000
フォゾン	¥40,000
リブルラブル(H付)	¥25,000
ドラゴンバスター	¥20,000
モトス	¥28,000
パック＆パル	¥38,000
ワンダーモモ	¥42,000
ワースタ93	¥3,000
ワースタ92	¥3,000
ワルキューレの伝説	¥38,000
マッハブレイカーズ	¥15,000
ダンシングアイ	¥30,000
ナムコクラシック2	¥25,000
子育てクイズマイエンジェル2	¥5,000
バーニングフォース(ROM)	¥12 000
セガPCB	
テトリス	¥3 000
コラムス	¥3,000
ぷよぷよ通	¥3,000
イチダントアール	¥3,000
ゴールデンアックスII(2P)	¥28,000
ファンタジーゾーン	¥18,000
ガルディア(H付)	¥12,000
アッポー(H付)	¥12,000
ダークエッジ(SUB・4PSUB無)	¥3,000
コットン2(カセット)	¥15,000
グループオンファイト(カセット)	¥3,000
ぷよぷよSUN(カセット)	¥3,000
コラムス97(カセット)	¥3,000
紫炎龍(カセット)	¥3 000
バーチャファイター3(基板のみ)	¥80 000
バーチャロン ツイン	¥230,000
コナミPCB	
とべ!ポリスターズ	¥8,000
システムGX(ソフト付)	¥12,000
スラムダンク(ケーブル無)	¥7,000
ゼクセクス	¥20,000
グラディウスIII	¥33,000
ハイパーオリンピック(H付)	¥8,000
スーパーバスケット(H付)	¥5,000
ツタンカーム	¥23,000
ローラーゲームズ	¥5,000
サ・ハスラー	¥18,000
クウォース	¥3,000
ときメモ対戦ぱずるだま(SUB)	¥3,000
対戦とっかえだま(SUB)	¥5,000
データーPCB	
魔境戦士(P無)	¥4,000
デスブレイド	¥7,000
グレートラダタイムショー	¥35,000
ダークシール	¥8,000
ウルフファング	¥15,000
ファイターズヒストリー	¥3,000
バーニングラバー	¥23,000
スカルファング	¥12,000
その他PCB	
バトライダー	¥80,000
怒首領蜂	¥95,000
バトルガレッガ	¥30,000
魔法大作戦	¥18,000
疾風魔法大作戦	¥12,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
ソニックウイングLMT	¥12,000
ソニックウイング	¥8,000
ドキューン	¥8,000
V−5	¥6,000
フィグゼイド	¥15 000
ASO	¥15,000
怒号層圏(P無)	¥20,000
怒(P無)(H付)	¥15,000
アテナ	¥23,000
ファイティングサッカー	¥3,000
ミュータントナイト	¥45,000
オメガアアイター	¥10,000
忍者くん	¥10,000
レイダース5(H付)	¥45,000
メガシステム32(ソフト付)	¥15,000
テトリスプラスII	¥25,000
トップローラー(H付)	¥28,000
ファイヤートラップ	¥5,000
ザ・ディープ	¥18,000
ブラックタッチ	¥5,000
コンバットライブス	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥5,000
キャノンダンサー	¥15,000
R-TYPEレオ	¥8,000
ロードランナーIV	¥18 000
快傑ヤンチャ丸	¥5 000
クイズセーラームーン	¥18,000
マクロスII	¥5,000
ガーディアンズ	¥28,000
ロジックプロII	¥8,000
ブレイゾン	¥3,000
マジカルクリスタル	¥3,000
エスパイアル(H付)	¥15,000
もうじゃ	¥3,000
パズル番町	¥3,000
ぷろっけん	¥4,000
ぷるるん	¥3,000
アクアリウム	¥4,000
オーマイガー	¥3,000
アルチメイトテニス	¥3,000
プレステ変換基板	¥25,000
女流将棋教室(SUB)	¥15,000
戦球(SUB)	¥3,000
雷電ファイター(SUB)	¥5,000
サルカニハムゾー(SUB・パドル付)	¥12 000
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥3,000
閃激ストライカー(SUB)	¥3,000
ギャルズパニック4遊(SUB)	¥3,000
ギャルズパニックS(SUB)	¥15,000
テトリスプラス(SUB)	¥3,000
ストライカーズ1945II	¥80,000
ウルトラ警備隊	¥15,000
雷神魔鬼	¥25,000
ネオジオ	
月華の剣士	¥35,000
エクスチェンジャー	¥8,000
ステークスウィナーII	¥3,000
マジカルドロップIII	¥15,000
KOF97	¥28,000
メタルスラッグ	¥15,000
麻雀PCB	
雷神牌	¥22,000
雀々しましょ(SUB)	¥6,000
雀々パラダイス(SUB)	¥3,000
雀々パラダイスII(SUB)	¥15,000
E雀ハイスクール(SUB)	¥15,000
麻雀若草物語	¥12,000
ファンタジックラブ	¥10,000
パニックスタジアム	¥3,000
スーパーリアル麻雀PVI	¥5,000
スーパーリアル麻雀PV	¥6,000
スーパーリアル麻雀PIII	¥3,000
セーラーウォーズ	¥6 000
麻雀女学園	¥8,000
ヴァーチャル麻雀(カセット)	¥8,000
麻雀同級生	¥6,000
バニラシンドローム	¥10,000
奉仕品	
(1万円以上お買い上げの方に限ります)(個数に制限は有りません。幾つでも可)	
沙羅曼蛇2(SUB)	¥300
ときメモ対戦ぱずるだま(SUB)	¥1,000
リッジレーサー(ROM)	¥1,000
スズカ8アワーズ(ROM)	¥1,000
ワースタ90(ROM)	¥100
ワースタ93(ROM)	¥100
ワールドコート(ROM)	¥500
デンジャラスシード(ROM)	¥2,000
キース＆ルーシー(SUB)	¥800
ぷよぷよSUN(カセット)	¥800
コラムス97(カセット)	¥800
紫炎龍(カセット)	¥1,000
P-47エース(SUB)	¥2,000
グラディア(SUB)	¥1,000
エンゼル・キッス(SUB)	¥300
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥500
閃激ストライカー(SUB)	¥800
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥1,000
ニューマンアスレチック(SUB)	¥1,500
ドラゴンボールZ VRVS(SUB)	¥8000
F1ドリーム	¥1,000
ワールドカップバレー95	¥1,000
コンバットライブス	¥1,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	¥1,000
ヴァーチャボーリング(P無)	¥500
実況パワフルプロ野球	¥1,000
進め対戦ぱずるだま	¥800
コラムスII	¥1,000
フラッシュポイント	¥800
ななめでマジック	¥1,000
パンパンボール	¥1,000
ぐっすんおよよ	¥1,000
ハットリス	¥2,000
タントアール	¥1,000
ぷよぷよ	¥1,000
おいしいパズル	¥800
能力向上委員会	¥800
IQブロック	¥1,000
カプコンワールドII	¥1,000
めくるめくストーリー	¥500
クイズTV合衆国Q＆Q	¥300
子育てクイズ	¥1,000
早押し王座決定戦	¥300
バーチャロン(純正コンパネ)(VS用)	¥4,000
ウイングウォー(純正コンパネ)	¥5,000

営業時間 10:00〜19:00
定休日 日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



プレステ・サターン・ニンテンドウ64・ゲームボーイ・スーパーファミコン・攻略本・パソコンソフト・音楽CD・音楽ビデオ

復活!! どこよりも高く!! ゲーム買取王

本体・周辺機器 買取価格表

Play Station本体 SCPH-3000以前	9,000円
Play Station本体 SCPH-3500～5500	12,000円
Play Station本体 SCPH-7000	17,800円
ゲームボーイポケット ゴールド,シルバー,スケルトン	4,000円
ゲームボーイポケット 他各色	3,300円
スーパーゲームボーイ2	3,000円
セガサターン本体 各機種	9,000円
PS アナログコントローラー DUAL SHOCK	2,000円
PSメモリーカード各色	1,300円
ポケットカメラ各色	3,000円

※価格は、箱・説明書付きの状態の買取価格です。

復活記念!! まとめ売サービス ゲーム5本以上で プラス1000円

★買取不可商品はまとめ売りの対象外です。

ソフト買取価格表

PS プレイステーション

Bust A Move バストアムーブ初回限定	3,300円
NIGHTMARE CREATURES	2,700円
X-MEN VS STREETFIGHTER EX EDITION	3,500円
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒リターンズ	2,800円
タイムボカンシリーズ ボカンですよ	3,500円
パチスロ完全解析わいわいパルサー2/セブンティセブン2	2,600円
…いる!	3,000円
DEAD OR ALIVE	4,000円
Gダライアス	3,500円
NBA Live98	3,500円
NOeL La neige 初回限定	4,500円
Neo ATLAS	3,000円
REBUS(レブス)	3,500円
S.Q サウンド・キューブ	2,500円
STRIKERS1945	2,600円
UNO	3,300円
Winning Post3	4,000円
ときめきメモリアル ドラマシリーズ2	2,300円
ひざの上の同居人 Kitty on your lap	2,800円
ぷよぷよSUN決定盤	2,800円
まじかるで～と ドキドキ告白大作戦	2,200円
みつめてナイト	3,800円
みどりのマキバオー 黒い稲妻	3,000円
みんなのGOLF	2,600円
わくわくボウリング	2,500円
アストロノーカ	4,000円
アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX	4,500円
イワトビペンギン ロッキー×ホッパー2	3,000円
ウィザードリィ リルガミンサーガ	2,800円
ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	3,800円
オセロワールド2	3,500円
ガンダム・ザ・バトルマスター2	4,000円
ガンバレット+ガンコン	4,500円
クラシックロード 優駿2	3,800円
クラッシュ・バンディクク	1,800円
クラッシュ・バンディクー2	3,200円
クロックタワー ゴーストヘッド	3,800円
グランツーリスモ	3,800円
コナミアンティークス MSXコレクション2	1,500円
コナミアンティークス MSXコレクション3	2,000円
ザ・コンビニ スペシャル	3,500円
ザ・心理ゲーム3	2,800円
シーバス・フィッシング2	2,500円
ゼノギアス	3,500円
ゼルドナーシルトSpecial	3,200円
ゼロ・パイロット	3,300円
タイムクライシス+ガンコン	4,000円
チョロQ3	3,500円
ツインビーRPG	3,300円
テニス・アリーナ	3,300円
ナムコアンソロジー1	2,800円
ナムコミュージアム VOL.1	2,200円
ナムコミュージアム VOL.2	2,000円
ナムコミュージアム VOL.3	2,200円
ネクタリス	2,600円
バトルアスリーテス大運動会	2,600円
パズルボブル3DX	2,500円
パチンコホール新装大開店	3,300円
パネルクイズ アタック25	2,500円
パラサイト・イブ	5,000円
ファイナルファンタジーVIIインターナショナル	3,500円
フィッシング甲子園II	2,600円
ブシドーブレード弐	3,800円
プロロジック麻雀 牌神	2,500円
ボンバーマンワールド	3,500円
マジカルドロップ3 よくばり特大号	3,000円
マジカル頭脳パワー!!PARTY SHOCK	3,300円
ミサの魔法物語 限定版	3,500円
モノポリー	3,000円
井出洋介名人の新実戦麻雀	3,000円
柿木将棋2	4,000円
吉村将棋	3,500円
金田一少年の事件簿 地獄遊園殺人事件	4,000円
個人教授	3,500円
項劉記	3,500円
最強の囲碁	5,000円
最終電車	2,800円
実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	4,000円
実況アメリカンベースボール	3,300円
修羅の門	3,500円
将棋最強2	2,500円
上海 万里の長城	2,400円
上海グレートモーメンツ	3,500円
新日本プロレスリング闘魂烈伝3	3,800円
森田将棋	4,000円
戦略将棋 至高の定跡	3,000円
双界儀	3,600円
装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編限定版	5,500円
続 初恋物語 修学旅行	3,500円
卒業3 Wedding Bell	3,000円
対局将棋 極	3,300円
釣道 海釣り編	3,000円
提督の決断3withパワーアップキット	4,800円
徹萬SPECIAL	3,000円
鉄拳3	4,200円
電波少年的ゲーム	2,500円
牌神2	4,000円
麻雀大会II Special	4,000円
悠久幻想曲2nd Album	3,300円
立体忍者活劇 天誅	3,500円
湾岸トライアル	3,500円

SS セガサターン

ROOM MATE3 涼子風の輝く朝に	3,500円
THE HOUSE OF THE DEAD	3,500円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	3,500円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97RAM同梱	5,500円
Jリーグ実況炎のストライカー	3,000円
Piaキャロットへようこそ	3,800円
S・Q サウンド・キューブ	2,500円
Tennis Arena	3,300円
UNO DX	2,800円
VIRTUAL麻雀	4,500円
あやかし忍伝くの一番プラス	2,700円
わくわくぷよぷよダンジョン初回限定版	3,500円
イヴ・The Lost One	5,000円
ウイニングポスト3	4,500円
クロス探偵物語	3,500円
ゲームの達人	2,800円
ゲームの鉄人	2,500円
サウンドノベルツクール2	2,300円
サクラ大戦2	5,000円
ザ・コンビニ2	3,300円
スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア	3,000円
セガワールドワイドサッカー98	3,500円
チョロQパーク	3,000円
ドラゴンフォース2	3,000円
ドリーム・ジェネレーション	3,000円
バーチャコップ2 バリューパック	3,300円
バーニングレンジャー	2,800円
プリンセスクエスト	2,500円
プロ野球グレイテストナイン'98	3,600円
プロ野球チームもつくろう!	3,500円
メタルスラッグ(拡張RAMセット)	2,600円
ロックマン8	2,000円
ロックマンX4	2,500円
機動戦士ガンダム ギレンの野望	4,000円
信長の野望・将星録	5,500円
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	3,300円
速攻生徒会	2,600円
卒業3 Wedding Bell初回限定版	3,000円
対局将棋 極II	3,300円
怒首領蜂(ドドンパチ)	3,000円
本格将棋指南 若松将棋塾	3,800円
魔法少女プリティサミー ハートのきもち	2,300円
麻雀狂時代コギャル放課後編	2,800円
麻雀四姉妹若草物語	2,800円
悠久幻想曲 2ndAlbum	2,600円
湾岸トライアルLOVE	3,300円
慟哭そして・・・	3,000円

GB ゲームボーイ

カービィのきらきらきっず	1,300円
カンヅメモンスター	2,200円
ゲームボーイギャラリー	1,200円
ゲームボーイギャラリー2	1,200円
スーパーマリオランド3 怪力ワリオ	1,200円
パワプロGB	2,000円
ポケットキョロちゃん	1,800円
ポケットモンスター 青バージョン	1,600円
ポケットモンスター 赤・緑バージョン	1,300円
メダロッド カブト	1,500円
メダロッド クワガタ	1,500円
メダロッド パーツコレクション	1,700円
ワリオランド2	1,800円
上海	1,500円
大貝獣物語 ザ・ミラクル・オブ・ザ・ゾーン	2,000円
熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,000円
不思議のダンジョン 風来のシレンGB	1,300円
牧場物語GB	1,800円
名探偵コナン地下遊園地殺人事件	1,500円

N64 ニンテンドウ64

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98	4,000円
SONIC WINGS ASSAULT	3,300円
スーパーマリオ64 振動パック対応	2,300円
テン・エイティ スノーボーディング	3,600円
プロ麻雀 極64	3,500円
マリオカート64+コントローラ付き	2,600円
実況パワフルプロ野球5	5,000円
実況ワールドサッカー3	3,500円
進め!対戦ぱずるだま	3,300円
遥かなるオーガスタ MASTERS98	3,800円

SF スーパーファミコン

スーパーマリオRPG	1,200円
スーパーマリオコレクション	1,300円
スレイヤーズ	2,800円
テイルズ オブ ファンタジア	2,000円
ドラゴンクエスト1・2	1,300円
ドラゴンクエストIII そして伝説	1,300円
星のカービィスーパーデラックス	1,800円
聖剣伝説3	1,300円
不思議のダンジョン2 風来のシレン	1,500円
牧場物語	1,800円

CD 音楽CDアルバム(邦楽最新作)

F-BLOOD〉F-BLOOD	2,000円
GLAY〉BEAT out/スピード・ポップ	各1,500円
MALICE MIZER〉Merveilles	2,000円
Penicillin〉VIBE∞/Indwell	各1,700円
マイリトル・ラヴァー〉Presents	2,000円
マリス・ミゼル〉 MEMOIRE/VOYAGE	各2,000円
〉カインド・オブ・ラヴ/versus	各1,500円
D&D〉(AVCD11639)新作	2,000円
DEEN〉BEST ALBUM	2,000円
ICE〉(TOCT10215)新作	2,000円
UA〉11/FINE FEATHERS M～	各1,500円
globe〉(AVCG70003)新作	2,000円
スピッツ〉(POCH1685)新作	2,000円
パフィー〉JET CD	2,000円
ラルク・アン・シエル〉HEART	2,000円
井上陽水〉九段	2,000円
奥田民生〉股旅	2,000円
岡本真夜〉Pureness/SUN&MOON	各1,700円
宮沢和史〉Sixteenth Moon	2,000円
古内東子〉TOKO～BEST	1,700円
今井美樹〉Moment	2,000円
石井竜也〉H	2,000円
大賀埜々〉(AVCD11638)新作	2,000円
中島みゆき〉わたしの子供になりなさい	2,000円
平家みちよ〉Teenage Dream	2,000円

CD 洋楽最新作

レッド・ツェッペリン〉BBCライヴ	2,000円
エリック・クラプトン〉ピルグリム	1,700円
パンドラ〉(MVCE24069)新作	1,700円
ヴァン・ヘイレン〉3	1,700円

PC パソコンソフト

VIPER-F40	2,500円
あくれいじあ白書	3,000円
アリスの館 4・5・6	3,000円
ポムポムプリてぃパフェ	3,500円
戦国美少女絵巻 空を斬る!!	4,000円

★ここに載っていないものも買取りOK!!
★この価格は、箱・説明書、歌詞カード等すべてそろっている買取価格です。
★音楽CD、パソコンゲームソフト、音楽ビデオも買取り中!!どんどん送ってください!!代金は、現金書留で到着します!!

ガンガン買取ります!! 音楽CD & パソコンソフト買取も実行中!!

■必ず読んでネ!! ～買取ソフトを送る時のご注意～

□ゲームソフト、CDを売るときの注意

●18才未満の方は、保護者の氏名記入・捺印が必要です。●電話番号は、必ず記入してください。●ソフトは、郵便小包か、宅急便で送ってください。●郵便局のゆうパックが安くて確実です。なお、送ってもらう送料は、お客様負担となります。●送り状は、必ず、必ず保管して下さい。●着払いは、受け取れませんのでご了承ください。●買取り代金を送る現金書留めの料金(600円)は、買取代金からマイナスされます。●同じタイトルのソフトは、お一人1本までとさせて頂きます。●買取り代金は最低2週間以内に送金します。(みなさんからの申し込みが多い場合、多少遅れることがあります。)

□ゲームソフトを売るときの注意

●ゲームソフトは3本以上になるように送って下さい。●ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームギア、ネオジオ、ヴァーチャルボーイ、3DO、PC-FXは、買取りできません。
●サターン、プレイステーションのソフト、及びゲームハードは箱・説明書なしでは買取りできません。
●N64、スーパーファミコン、GBは、箱・説明書のどちらかがないとこの表の金額の3割となります。
●ソフト又はゲームハードのキズ・汚れ・破損・落書き・ケースの割れ等は、買取りできません。

□CD パソコンソフトを売るときの注意

●音楽CDは5枚以上になるように送って下さい。●音楽CD、パソコンソフト、音楽ビデオも買い取り中!!●音楽CDの、ひどい傷、落書き、表紙なしは、買取不可です。●音楽CDは、帯なし、ケース割れ、汚れ、レンタルシール付きは、マイナス100円。スリ傷は程度によりマイナスになります。●同名輸入CDは別価格となります。●音楽ビデオは、映像にキズがでるものは、買取り致しません。
●パソコンソフトは、ゲームのみの買取りです。●Windows'95対応CD-ROMソフトのみの買取りです。●パソコンソフトで、箱・説明書・未記入のユーザーカードが無い物、キズ、汚れがある物は買取りできません。
●同じタイトルのソフトは、お一人1本までとさせて頂きます。

問い合わせ・ご質問待ってます!! どんどんお電話ください!!
キャンパス スタッフ一同

キャンパスホームページ開設予定!! こうご期待!!

★買取価格はすべて税込価格です。
★この価格は、4月17日(金)当社必着分まで有効です。
★ご注意:返却はできませんので、発送の際は買取価格や注意事項をよくご確認下さい。

メディアリサイクル専門 古物商番号 愛知県公安委員会 第5425495909400号

キャンパス

〒486-0912 愛知県春日井市高山町1-8-4
TEL.0568-33-8655
土・日・祝休み 朝10:00から夕方5:00まで
「キャンパス買取係」

ゲーメスト 3/30

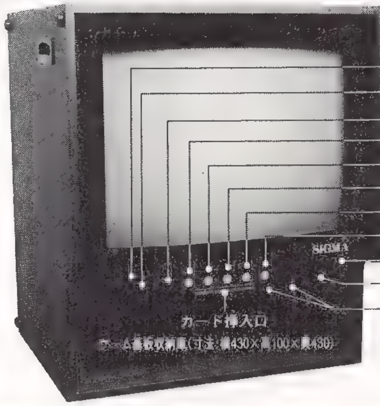
《買取申込書》 この用紙は、コピーして使用して下さい。タイトルは、別の紙でもOK!!

お名前: 年齢:	1:
	2:
保護者氏名: 印	3:
	4:
住所(詳しく)	5:
	6:
	7:
TEL番号	□その他の紙、追加あり
連絡先TEL	合計 本

ゲーセン基板の最終兵器V−9

初心者に最適 バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

型番Ｖ－９　￥99,800

Ｖ－９は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。

Ｖ－９の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ－９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。



ＡＶ－5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　￥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　￥9,800（350×200mm）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

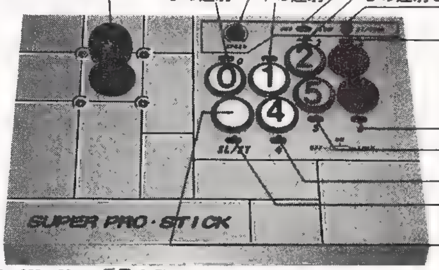
☆☆別売コード☆☆

ＲＧＢ21コード…… ￥3,500
ＲＧＢ15コード…… ￥5,000
Ｓ端子コード……… ￥2,500
ＶＨＦコード……… ￥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

ＲＧＢ21延長コード…… ￥5,000
ＲＧＢ15延長コード…… ￥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　￥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



Σ8000専用

＊スーパーファミコン用コード(型番SF)………… ￥4,000
＊ネオ用コード(型番N)……………………………… ￥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)………………… ￥4,000
＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)…… ￥2,000
＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)…… ￥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)…………… ￥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)……………………… ￥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)……… ￥2,500
＊サターン用コード(型番ST)……………………… ￥4,000

プレステーション用コード　￥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-0541兵庫県三木市志染町広野5-293

シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- エアーデュエル　10K
- ジッピーレース　5K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ　各18K
- 〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各15K
- ムーンパトロール　15K
- 銀河帝国の逆襲　15K
- WWⅢ(ワンダーウォー3)　88K

SNK
- サイコソルジャー　48K
- ギャングウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板　18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用
- カセット各種 0.5k~　各種

カプコン
- ソンソン　15K
- エグゼドエグゼス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF-Ⅱ　5K
- 〃　ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　15K
- ひげ丸　15K
- マジックソード　18K
- ナイツオブザラウンド　15K

CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応)　2K
- バツグン　15K
- ヴィマナ　8K
- フィグゼイド　6K
- 達人　6K
- 達人王　12K

コナミ
- グラディウス(電源H付)　35K
- 〃　〃　Ⅱ　20K
- 〃　〃　Ⅲ　25K
- 魔獣の王国　58K
- スーパーヘリ・コブラ ㈽　5K
- ツタンカーム　12K
- ハイパーオリンピック　8K
- フロッガー, とおる君　各12K
- サーカスチャーリー　8K
- ローラーゲームズ　8K
- パトランティス　48K
- パロディウス, ヘクシオン、出たなツインビー　各2K
- GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
- プラスアルファ　28K
- ロッドランド　15K
- ポップフレーマー　12K
- スーチーパイⅡ・P-47エイシス・湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア・エンゼルキッス(ROM)各1K
- メガシステムマザー　格安

デコ
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- 大相撲　5K
- スクランブルエッグ　18K
- チェルノブ　48K
- クルードバスター　5K
- デスブレイド　5K
- ドラゴン忍者, Fファンタジー7K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- スーパーバーガータイム　10K

セガ
- アッポー、ロボレス　各12K
- ファンタジーゾーン　15K
- ミスターバイキング　28K
- ヘビーメタル　28K
- ごんべーのアイムソーリー　28K
- カルテット 2 16A　15K
- シャドーダンサー, しのび　各5K
- ボナンザブラザーズS24)　10K
- クラックダウン S24　10K
- テトリス、コラムス　各3K
- ラブレシア, ガルディア　各25K
- ピタゴラスの謎 S付　10K
- ワンダーボーイ㈽ペンゴ㈽　各5K
- モンスターランド　15K
- デュアルボード　各種
- トランキライザーガン、N-SUB平安京エイリアン, 侍, 他、価格等は、情報FAX(下記)を!

タイトー
- スペースインベーダーCL　25K
- バイオアタック　35K
- クイックス 純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　5K
- ぺんぺろぺー　15K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙, フリップル　各3K
- パズニック　3K
- バブルボブル　12K
- 黄金の城　18K

- ザ、ピット　10K
- 飛翔鮫(F.SHARK)　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド S付　5K
- 〃 リベンジー S付　5K
- ヴォルフィード, バラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎　各15K
- フォーティ ラブ　5K
- グレートソードマン　15K
- エレベーターアクション　5K
- フロントライン　5K
- リングレイジ　5K
- フィールドゴール　68K
- TUBU-IT(ロウVer)パズル、インストデップなし25K

F-2 マザーボード付
プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付15K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K・ルナーク 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)

F3-Sub カートリッジ
各種格安　F3マザー特価

純正筐体入り各種
(送料別、税込)
- スペースインベーダーT　80K
- スペースチェーサー　120K

テクモ
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- がんばれギンくん　5K
- 雷牙　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　12K
- ガズラー　18K
- スイマー　18K

テクノス
- くにお君　6K
- ダブルドラゴン　5K
- 西遊降魔ろく　3K

ニチブツ
- テラクレスタ(FM音源版)　5K
- 五目ならべ(連珠)　3K
- ムーンエイリアン PⅡ㈽　8K
- クレージークライマー㈽　18K
- レジオン、アマテラス　各8K
- フリスキートム　98K

UPL
- シュトラール　5K
- ムスタング　5K
- タスクフォースハリアー　5K
- ゴモラ, バンダイク　各5K
- ノバ2001　8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー　38K
- ミスターDO 雪だるま　18K
- ミスターDO ㈽　3K
- Mr.Do ワイルドライド　12K
- ジャンピングジャック　15K
- スナップジャック　28K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1　12K
- 〃　〃　Vol2　28K
- アサルト パネル付　25K
- ネビュラスレイ　18K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- 未来忍者　35K
- ドラゴンバスター　18K
- グロブダー　25K
- 子育てQマイエンゼル　2K
- ギャプラス　8K
- ドルアーガの塔　25K
- コズモギャングビデオ　8K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド DX　48K
- ホッピングマッピー　48K
- イシターの復活　48K
- フォゾン　38K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- ニューマンアスレチック　10K
- スーパーパックマン　25K
- ゼビウス、ディグダグ　各5K
- ギャラガ　3K
- パックギャル(ミスパック)　8K
- パックマン㈽　5K
- ハングリーマン　8K
- ポパイパックマン　8K
- タンクバタリアン ㈽　8K
- SI ROMキット　各5K
- デンジャラスシード, ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

-珍品・逸品- その他
- クラッシュローラー　12K
- エクイテス　28K
- タイタン　25K
- ナンバークラッシュ　25K
- サファリーラリー　80K
- タイムアタッカ(ブロック)　15K
- ジャンピューター　8K
- ミサイルコマンド P付　68K
- ドンキーコング ㈽　12K
- センティピード　38K
- タイムトンネル　58K
- バンバンカー　18k
- サーカス(風船割り)　80K
- ゾディアック(オルカ)　18K
- ボレンチ　28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド　28K
- ベラチャン　28K
- リバーパトロール㈽　18K
- フェニックス　10K
- ブラックホール　15K
- レッドUFO　15K
- ストリーキング　15K
- 激走(イースタンCO.　18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん紳士団, ミラージュ、麻雀学園, グッとE雀, 殺人事件, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, パニックスタジアム, 華折鶴、舞妓花 各2K　スーパーリアルⅢ3K, スーパーリアルⅣ5K, スーパーリアルⅤ 3K,

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) EXT.ロム付　58K○
- 忍者ウォーリアズ(3画面)　88K○
- サンダーブレード ㈲　8K
- アフターバーナー Ⅱ ㈲　8K
- ギャラクシーフォースⅡ ㈲　20K○
- ラッドモビール or ラッドラリー　10K
- ハイパークラッシュ コナミ　28K
- サイバースレッド V21㈲　20K
- スターブレード V21㈲　18K
- エアーコンバット V21㈲　18K
- ソルバルウ V21㈲　18K
- ギャラクティックストーム　28K○
- ナイトストライカー　38K○

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付
V21システムは+5V20A電源とPC用ジョイスティック(アナログ)とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要(2K)→ジョイスティック(1本)2K
大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
㈲の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA、コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

通信販売専門店　ヤマト宅急便にてお届けいたします

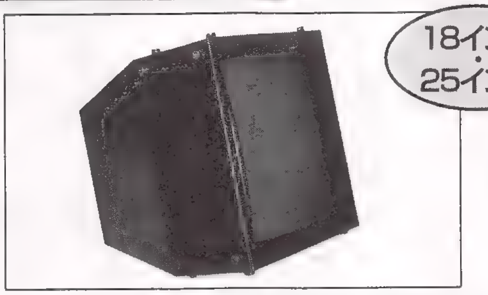
定休日　日曜日　(祭日は営業)
電話受付　午後1時~午後7時

18インチモニター新発売

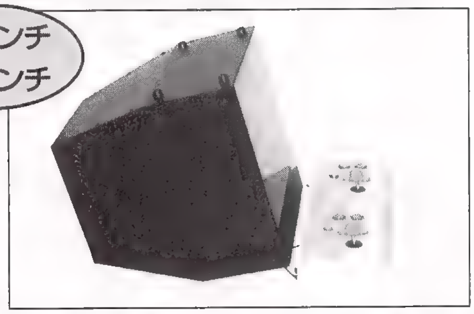
手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■ 仕様　(本体保証 6カ月)
◇ スチール製キャビネット入り
◇ 15、24kHz両用
◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇ 18インチ 中古価格¥38,000 (程度良)税・送料別
◇ 25インチもあります。 中古価格¥58,000(税・送料別)



18インチ・25インチ



25インチもあります　中古価格¥58,000(税・送料別)

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

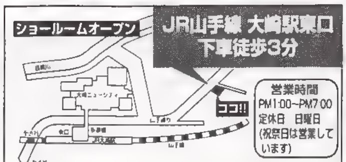
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥2,000

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141-0032 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月８・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

KOF97	??,000
ストリートファイター３	??,000
ストリートファイター３・2ND	??,000
ストゼロ２アルファ	??,000
CP２ロム	??,000
バーチャファイター２	??,000
対戦麻雀各種	??,000
モデル２／B全般	??,000
鉄拳３	??,000
ラストサバイバー	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中（TEL）

スターグラディエーター２	（予）
ストリートファイターEX2	（予）
ストリートファイターⅢ/3rd	（予）
ストリートファイターZERO3	（予）
デットオアアライブ＋＋	（予）
サイキックフォース2012	（予）
リアルバウト餓狼伝説２	（予）
ファイティングバイパーズ２	（予）
バーチャロン・オラトリオタングラム	（予）
ソウルキャリバー	（予）
ストリートファイター３セカンド	（TEL）
ヴァンパイアセイバー２	（TEL）
ヴァンパイアハンター２	（TEL）
マーヴルVSストリートファイター	（TEL）
ポケットファイター	（TEL）
バーチャファイター３	（TEL）
GダライアスVer2	（TEL）

●（予）は予約受付中リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO

源平討魔伝	25,000
ナムコクラシックVol１	15,000
ワルキューレの伝説	35,000
ファイネストアワー	50,000
鉄拳３（VerD）	150,000
バーニングフォース	22,000
オーダイン	22,000
ドラゴンセイバー	18,000
ネビュラスレイ	15,000
ガントレット	25,000
ゼビウス	4,000
ダンシングアイ	50,000
サンダーセプター２（PCB）	5,000
マッハブレイカー	18,000

CAPCOM

ストリートファイター３（PCB）	45,000
ストⅢ/2ND（PCB）	80,000
ウォーザード（PCB）	35,000
ヴァンパイアセイバー（ROM）	5,000
ストゼロ２アルファ（ROM）	15,000
エイリアンVSプレデター（ROM）	35,000
X-MENvsストリートファイター（ROM）	33,000
マーヴルvsストリートファイター（ROM）	48,000
ヴァンパイアセイバー２（ROM）	12,000
ヴァンパイアハンター２（ROM）	10,000
ストライダー飛竜	23,000
サイドアームス	5,000
CP２マザーボード	25,000
戦場の狼２	8,000

その他

ニャンコロ（配線済）	100,000
キャンパスクロッキー	40,000
ライデンファイターズ	42,000
バトライダー（新品）	90,000
ストライカー1945	30,000
バトルガレッガ	30,000
戦国エース	18,000
テトリスプラス	40,000
キララスター（ROM）	4,000
MSガンダムEXレビュー	11,000
セーラームーン	20,000
クイズセーラームーン	28,000
ロジックプロ	10,000
ロジックプロ２	13,000

SEGA & KONAMI

花組対戦コラムス（ROM）	21,000
コットン２（ROM）	18,000
VF3（電源H付）	150,000
ダークエッジ	11,000
バーニングライバル	8,000
クラックダウン	42,000
カルテット２	15,000
ウイニングスパイク	18,000
対戦とっかえ玉	18,000
ウエディングラプソディ	20,000
飛べポリスターズ	20,000
究極戦隊ダダンダーン	28,000
ポリネットウォリヤーズ（PCB）	25,000
リーサルエンフォーサーズ（PCB）	15,000

TAITO

ナイトスライカー（PCB）	40,000
ギャラクティックストーム（PCB）	23,000
コンチネンタルサーカス（PCB）	3,000
エアインフェルノ（PCB）	3,000
ウォリヤーブレード（PCB）	10,000
バブルボブル	18,000
カチャット	18,000
アルカノイドリターンズ（ROM/P付）	8,000
マジカルデート	10,000
ライトブリンガー	18,000
アラビアンマジック	23,000
飛翔鮫	5,000
アルカノイド（P付）	4,000
チャイニーズヒーロー	10,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ（２レバー６ボタン）	220,000
新品アストロシティ（２レバー６ボタン）	220,000
中古アストロシティ（パネル新品）	115,000
中古ニューアストロシティ（パネル新品）	135,000
中古エアロシティ（パネル新品）	40,000
中古Qグランダム（２レバー12ボタン）	40,000
中古ポニーMK３（２レバー12ボタン）	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター（15／24Khz対応）	40,000
26インチモニター（15／24Khz対応）	20,000
25インチモニター（15／24Khz対応）	30,000
14インチモニター（24Khzのみ）	2,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（１回路２ボタン） 2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

ノーマル連射回路（１回路幾等でも） 1,500
ボリウム調整による連射回路です。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品） 9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。
※注意
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

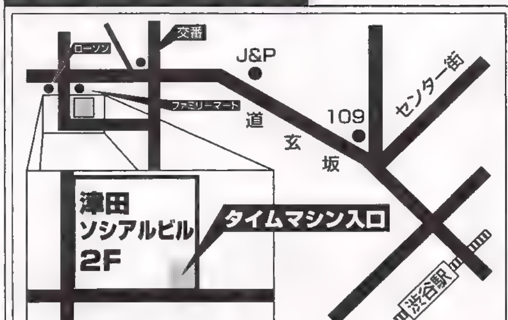
INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。
●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。
●移転しました。店内がスゲー広くなりましたのでぜひ、ご来店ください。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
㈱タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



㈱タイムマシン
〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂１－19－６
津田ソシアルビル２F
TEL／03-3462-4541（代）

フェラーリPart4オープン1PLAY 10円!!

10 昭和五十三年



ソフトランド秀和店頭リニューアルオープン!!

基板以外の商品有り

エヴァフィギュア、センチ・ときメモフィギュアなど
いろんなグッズ販売してます。通販でも購入可能です。
お問い合わせ下さい。

スーパーエクセレントドール

綾波レイ（1/6）	¥8,500
アスカ・ラングレー（1/6）	¥8,500



新製品

下記リスト以外の基板も続々入荷中！

日本橋ゲームセンターフェラーリPART I・IIは
最新のビデオゲームが1PLAYたったの…10円!!

全台数100台

タイトー

アースジョーカー	25,000
スペース インベーダー	50,000
スーパーマン	25,000
タイガーヘリ	8,000
ダイノレックス	10,000
忍者キッズ	13,000
マジェスティックトゥエルブ	21,000
ああ栄光の甲子園	8,000
エレベーターアクションリターンズ	78,000
エレベーターアクションリターンズ(ロム)	5,000
ダライアス外伝	78,000
ダライアス外伝(ロム)	5 000
バブルシンフォニー	78,000
バブルシンフォニー(ロム)	5,000
カイザーナックル(ロム)	5,000
ハットトリックヒーローズ'95	78,000
ハットトリックヒーローズ'95(ロム)	3,000
究極タイガー2	78,000
究極タイガー2(ロム)	5,000
森口博子クイズヒューヒュー	78,000
森口博子クイズヒューヒュー(ロム)	3,000
パズルボブル2(ロム)	5,000
リターンオブインベーダー(ハーネス付き)	28,000
レイフォース	45,000
ラスタンサーガII	39,000
逆鱗弾	78,000
逆鱗弾(ロム)	5,000
まじかるでーと	38,000
アルカノイドリターンズ(ロム/パネル付き)	20,000
パズルボブル2X	78,000
パズルボブル2X(ロム)	8,000
レイフォース	30,000
Gダライアス	38,000

NEO・GEO

神風拳	2,000
リアルバウト餓狼伝説	2,000
ワールドヒーローズ	2,000
KOF'94	2,000
サムライスピリッツ天草	4,000
リアルバウト餓狼伝説SP	4,000
月華の剣士	48,000

カプコン

キングオブドラゴン	28,000
マジックソード	35,000
ストリートファイター	20,000
スーパーストII(カートリッジ)	8,000
天地を喰らう	38,000
天地を喰らう2	19,000
ストリートファイターZERO(カートリッジ)	4,000
マッスルボマー	18,000
マッスルボマーDuo	30,000
チキチキボーイズ	48,000
ストリートファイター(筐体タイプ)	25,000
サイドアームズ	15,000
ブラックドラゴン	25,000
アレスの翼(ハーネス無)	15,000
ウィロー	88,000
F1ドリーム	7,500
戦場の狼II	45,000
エリア88	48,000
ロストワールド	238,000
USネイビー	58,000
大魔界村	78,000
ストライダー飛竜	118,000
ストリートファイターZERO2(カートリッジ)	8,000
ヴァンパイアセイヴァー2	40,000
ヴァンパイアセイヴァー2(カートリッジ)	9,500
ポケットファイター	TEL
ポケットファイター(カートリッジ)	TEL
ヴァンパイアハンター2	40,000
ヴァンパイアハンター2(カートリッジ)	10,000
ストリートファイターEXプラス	45,000
ストリートファイターIII	40,000
ストリートファイターIII(カートリッジ)	10,000
ストIII2ndインパクト	TEL

ビデオシステム

クラッシュレース	22,000

ナムコ

ニューマンアスレチック	15,000
ギャプラス	45,000
ギャラガ	78,000
グロブダー	78,000
コズモギャングザビデオ(海外ロム)	8,000
スーパーパックマン	98,000
スーパーワールドスタジアム92	18,000
ワールドスタジアム93	18,000
ゼヴウス	33,000
ディグダグ	78,000
ドラゴンバスター	78,000
ドラゴンセイバー	78,000
スカイキッド	78,000
バックランド	78,000
バラデューク	78,000
フォゾン	178,000
ドルアーガの塔	128,000
ベラボーマン	150,000
ニューラリーX	128,000
マッピー	65,000
マーベルランド	65,000
メトロクロス	65,000
未来忍者	68,000
リブルラブル	98,000
ワンダーモモ	128,000
グレートスラッガー	8,000
ティンクルピット	18,000
マッハブレイカーズ	35,000
鉄拳3	

アイレム

剣豪	18,000
ビジランテ	9,000
メジャータイトル	27,000
ぐっすんおよよ	35,000
ロードランナー帝国からの脱出	27,000
フック	20,000

セガ

ウォーリーを探せ	90,000
バーチャファイターリミックス	78,000
バーチャファイターリミックス(カートリッジ)	3,000
ゴールデンアックス ザ デュエル	78,000
ゴールデンアックス ザ デュエル(カートリッジ)	2,000
クラッチヒッター	13,000
ばくばくアニマル(カートリッジ)	2,000
ボトボト	8,000
ぷよぷよ	7,000
ぷよぷよ通	8,000
DDクルー	8,000
ファイナルアーチ(カートリッジ)	3,000
バーチャファイター2.1(アストロ付き)	250,000
バーチャファイター2.1(基盤)	58,000
ワンダーボーイ	8,000
タントアール	5,000
デッドオアアライブA	78,000
蒼穹紅蓮隊	80,000
蒼穹紅蓮隊(カートリッジ)	8,000
水滸演武(カートリッジ)	3,000
バーチャファイターキッズ(カートリッジ)	2 000
レッスルウォー	8,000
紫炎龍(カートリッジ)	13,000
ウィンターヒート(カートリッジ)	20,000
コットン2(カートリッジ)	30,000
バーチャファイター3	

データイースト

ワールドカップバレーボール95	33,000
カルノフ	15,000
デスブレイド	13,000
ドラゴン忍者	23,000
ドリームサッカー94	23,000
アクトフェンサー	15,000
ウルファング	33,000

コナミ

恋のホットロック	128,000
サプライズアタック	10,000
少林寺への道	8,000
スーパーコントラ	45,000
ゼクセクス	40,000
パロディウスだ!	5,000
ハイパーオリンピック	15,000
魔獣の王国	880,000
ツインビーヤッホー!(サブ)	3,000
メガゾーン	9,000
グラディウス2	37,000
サラマンダ2	60,000
サラマンダ2(サブボード)	3,000
スラムダンク	25,000
極上パロディウス(サブ)	5,000
対戦ぱずるだま(サブ)	3,000
セクシーパロディウス	78,000
セクシーパロディウス(サブ)	15,000
ウイニングスパイク	68,000

その他

クレイジークライマーII	58,000
ザ・コンバットライブス	2,000
ヘッドホン(JAMMA付)	100,000
マジカルクリスタル	2,000
スカイソルジャー	13,000
ぶたさん	37,000
キャスルオブドラゴン	18,000
グランドクロス	5,000
富士山バスター	15,000
ゴークス	3,000
ゲーム天国	22,000
ゲーム天国(ソフト)	5,000
おいしいパズルはいりませんか?	5,000
グランドストライカー2	32,000
ギャルズパニック2	18,000
ハイパーデュエル	12,000
でろ〜んでろでろ(ソフト)	3,000
燃えよゴンタ	9,000
レジオン	5,000
ロジックプロ	18,000
アクウギャレット	28,000

麻雀

スーチーパイスペシャル	25,000
実録マル恥麻雀	15,000
麻雀ミラージュ	25,000
スーパーリアル麻雀P3	30,000
スーパーリアル麻雀P4	35,000
スーパーリアル麻雀P5	45,000
麻雀ハイパーリアクション	60,000
麻雀吉本劇場	2,000
麻雀ラマン	5,000
麻雀宇宙より愛をこめて	2,000
アイドル麻雀	2,000
プリティセーラー18禁	38,000
スーパー禁版	38,000
ジャンジャンパラダイス	40,000

クイズ

クイズ人生劇場	18,000
クイズ地球防衛軍	9,000
クイズDNAの反乱	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
クイズココロジー	5,000
クイズアドベンチャーワールド	8,000
クイズマジカルエラーを捜せ	8,000
クイズ美少女セーラームーン	30,000

コントロールボックス

SUPER VEGA	59,000
VEGA JR	29,800
VEGA JR DX	36,000
パナツイン ロング	38,000

ハーネス

VEGA用 JAMMAハーネス	4,000
VEGA用 スーパースト2	4,500
VEGA用 ストZERO	4,500
VEGA用 NEO.GEO	4,500
パナツイン用 ナムコ	4,000
パナツイン用 セガ	3,000
パナツイン用 麻雀	3,000
パナツイン用 JAMMA	3,500

ケーブル

●VEGA9000・SUPERVEGA・VEGAJR共通	
サターンケーブル	8,000
プレイステーションケーブル	8,000
家庭用ネオジオケーブル	9,800
スーパーファミコンケーブル	8,000
PCエンジン6ボタンケーブル	8,000
PCエンジンケーブル	2,500
メガドライブケーブル	2,500
家庭用ネオジオケーブル(VEGAJR)	3,500

その他

●VEGA JR・SUPER VEGA用	
S端子ケーブル	2,500
RGB 15ピン	3,500
RGB 21ピン	3,500
●パナツインロング用	
RGB 15ピン	3,000
RGB 21ピン	3,000

※一万円未満の基盤はアフターサービスは一切なしです。
※価格は変動しますので電話でお問い合わせ下さい。

そのほかたくさんの基板があります。おさがしの基板があればTELください!

24時間 情報案内サービスご利用方法

①下記の内、一番近いBOXセンターにダイヤルしてください。
（情報料は無料です。）

大阪	06-455-6000	名古屋	052-453-6000
東京	03-3940-6000	広島	082-223-6000

②売りたいなら→220011#　買いたいなら→220022#
③あなたのFAX番号を市外局番から押し、最後に#を押してください。
④もう一度#を押してください。
⑤あなたのFAXより価格表が出てきます。
⑥価格表はリアルタイムに在庫が表示されています。

ソフトランドダイレクト（通信販売）のご案内

お申し込み方法

●TELでご注文　06-649-7177　●FAXでご注文　06-649-7222
※通販価格・在庫のお問い合わせ　10:00〜18:00　営業日　年中無休

お支払い方法

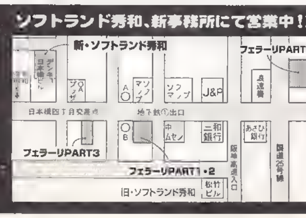
●代金着払い…商品と交換に代金をお支払いください。
（PM4:00までにご注文いただくと翌日お手元に届きます。）
●銀行振込…お近くの銀行より下記口座にお振り込みください。
三和銀行　恵美須支店（普）3593374（株）秀和通販部
●現金書留…お電話で金額を確認の上、郵便局より現金書留にてご送金ください。
〒556　大阪府浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F　ソフトランド秀和
●ローン支払い→ローン用紙に記入、審査後に商品引き渡しとなります。

Soft Land
SHUWA Corporation

ソフトランド秀和
大阪市浪速区日本橋4-7-7デンキョー日本橋ビル3F
TEL.06-649-7177　FAX.06-649-7222

年中無休なのでお気軽に当店へお立ち寄りください。
資料ご希望の方は80円切手3枚同封の上、当店までお送りください。

ソフトランド秀和、新事務所にて営業中!!



元祖 秋葉原の基板屋

基板高価 買取 価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》
ロードランナーI~III	各15K
アンダーカバーコップス	13K
海底大戦争	20K
アールタイプ	10K
最後の忍道	9K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	12K
スペランカー	10K
スペランカーII	12K
フック	12K
クロスブレイズ	10K
ジオストーム	15K
ファイアーバレル	15K

※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》
ループレバーのゲーム(P付)	35K~
ASO	8K
KOF 97	TEL
MVSマザーボード	TEL

※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

《カプコン》
エグゼドエグゼズ	22K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	15K
D&D 2(サブ)	TEL
エイリアンVSプレデター(サブ)	18K
パニッシャー	10K
ストリートファイター ザ・ムービー	22K
マーブルVSストリートファイター(サブ)	TEL
マーブルVSカプコン(サブ)	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
闘神伝2	TEL
スターグラディエーター	TEL
X-MEN VS ストリートファイター(サブ)	TEL
キャプテンコマンドー	12K
1941	18K

※ストリートファイターEX高価買取(TEL)
※CPシステム基板高価買取(TEL)
※CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》
グラディウス(ROMボード)	TEL
グラディウスIII	18K
ゼクセクス	15K
A-JAX	15K
悪魔城ドラキュラ	45K
サンダークロス	13K
サンダークロスII	12K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォリアーズ	20K
バトランティス	25K
魔獣の王国	30K
バイオレントストーム	19K
メタモルフィック フォース	20K
ダダンダーン	17K
GIジョー	20K
ギャラクティックウォリアーズ	TEL
バーサスネットサッカー	TEL
ドラグーンマイト	18K
X-MEN	13K

※コナミレトロ基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》
シティコネクション	15K
忍者くん 2	10K
サイキック 5	17K
バルトリック	25K
破兆	10K
ロッドランド	10K

※ジャレコレトロ基板高価買取(TEL)

《セガ》
アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	15K
SDI(純正P付)	TEL
バレット	TEL
ピットフォールII	20K
ゴールデンアックス 2(4P)	22K
ゲイングランド	35K
アラビアンファイト	12K
アレックスキッド	10K
フリッキー	10K
ヴァーチャファイター3(電付)	TEL
ヴァーチャストライカー	TEL
ヴァーチャストライカー2	TEL

スペースハリアー高価買取(TEL)
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》
レインボーアイランド	20K
レインボーアイランドEXTRA	15K
レイメイズ	18K
ライトブリンガー	14K
黄金の城	15K
アラビアンマジック	15K
レイストーム	TEL
フェアリーランドストーリー	27K
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ファイターズインパクト	TEL
スーパーフットボールチャンプ	TEL
ちゃっくんぽっぷ	30K
ニンジャウォリアーズ	TEL

※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)

※FIIIマザーボード	40K

《データイースト》
ザビガ	25K
B-ウイング	25K
トリオTHEパンチ	24K
ナイトスラッシャーズ	25K
グレートラグタイムショー	20K
ミッドナイトレジスタンス(P付)	TEL
のぼらんか	13K
ブラッディウルフ	13K
エドワード ランディ	20K

※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》
ベラボーマン(ボタン付)	50K
F/A	10K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	12K
タンクフォース	17K
鉄拳	TEL
鉄拳2(Ver AOK)	TEL
ソウルエッジ(Ver IOK)	TEL
ダンシング アイ	TEL
ゼビウス3D/G	TEL
スタースイープ	TEL
ネビュラスレイ	12K
ダンクマニア	12K
ナムコクラシックvol 2	17K
※ナムコシステムIマザーボード	14K

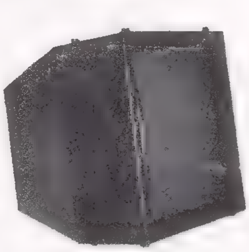
※ナムコレトロ基板高価買取(TEL)

《その他》
首領蜂	27K
怒首領蜂	TEL
エクイテス	25K
スプレンダー ブラスト	25K
ハイボルテージ	25K
クレージー クライマー	25K
フリスキートム	35K
アルゴスの戦士	13K
ソロモンの鍵	23K
鮫! 鮫! 鮫!	16K
セーラームーン(全て純正)	18K
豪血寺一族 2	12K
豪血寺一族外伝	18K
マジンガーZ	13K
ミュータントナイト	18K
ガンダーラ	15K
大江戸ファイト	12K
ジャッキー チェン	20K
ナックルバッシュ	11K
サンダードラゴン 2	17K
ゼロチーム	13K
ノストラダムス	13K
アークエリア	22K
ウルトラ警備隊	16K
ノバ 2001	12K
バイパーフェイズ1(NEW)	20K
バトルガレッガ	20K
ツインイーグル 2	17K
雷神魔傀	16K
ストームブレード	13K
魔法大作戦	8K
雷電ファイターズ	TEL
ギャロップレーサー	TEL
闘姫伝承(ROM)	TEL
バツグン	10K
戦球	18K
スーパースラムス	18K
ストライカー1945	17K
戦国ブレード	10K
ガンバード	TEL
麻雀ホットギミック	TEL
マッドシャーク	15K
ブラッディロア	TEL
ソルディバイド	10K

※その他レトロ基板高価買取(TEL)

このリスト以外の基板、コントロールBOX等も高価買取致します。詳しくはTELにてどうぞ!

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。
  郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。
- 郵送での買取金額合計が8万円以上の場合、送料は着払いでOKです。



18インチモニター 販売 始めました!

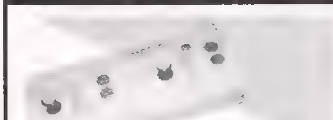
★各種家庭用ゲーム機対応
★RGB21ピン入力
★15/24kHz対応
★縦置き可能

¥38,000
(税・送料別)

今月のオススメ基板

★子育てクイズ マイエンジェル	2,000円
★子育てクイズ マイエンジェル 2	7,000円
★でろ~んでろでろ	12,000円
★エリア88	16,000円
★U.S.ネイビー	10,000円
★ロックマン	4,000円

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



コンボAV



シグマAV5000 & 8000ターボ



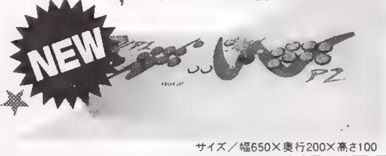
PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!

21世紀のコントロールBOX



NEW

《特徴》
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ／幅650×奥行200×高さ100

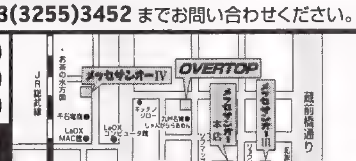
連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!
VEGA JR.DX 価格はTELにて!!

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」高価買取中! 詳しくはTELにてどうぞ!

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達 代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

海外家庭用ソフト及び、改造ツール等の通販も行なっております。
詳しくは **海外ソフトコーナー**
TEL.03(3255)3452 までお問い合わせください。

営業時間	
月~水	10:30~20:00
木~土	10:00~20:00
日・祝	10:30~19:30



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオーV号店 B1F
基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8
基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

TAMAYA特選おすすめセット

※中古の表示がない限り商品は全て新品です。

ストⅢ2ndインパクト、鉄拳3のセットが大幅に安くなりました!!

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ベガJR DXセット

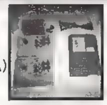


マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥206,000

初回 ¥19,792 ¥19,400×11回 / 初回 ¥12,704 ¥10,500×23回 / 初回 ¥8,596 ¥7,500×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ シグマセット

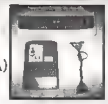


マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) ¥226,000

初回 ¥21,532 ¥21,300×11回 / 初回 ¥12,084 ¥11,600×23回 / 初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ボードマスターセット

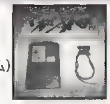


マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥216,000

初回 ¥21,212 ¥20,300×11回 / 初回 ¥11,244 ¥11,100×23回 / 初回 ¥10,250 ¥7,800×35回

マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ ベガJRセット



マーヴルvsカプコンスーパーヒーローズ(ロム)
CPⅡマザー(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥200,000

初回 ¥19,600 ¥18,800×11回 / 初回 ¥12,200 ¥10,200×23回 / 初回 ¥7,700 ¥7,300×35回

私立ジャスティス学園 ベガJR DXセット

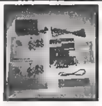


私立ジャスティス学園(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥176,000

初回 ¥16,632 ¥16,600×11回 / 初回 ¥10,184 ¥9,000×23回 / 初回 ¥7,616 ¥6,400×35回

私立ジャスティス学園 シグマセット



私立ジャスティス学園(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) ¥196,000

初回 ¥19,472 ¥18,400×11回 / 初回 ¥11,864 ¥10,000×23回 / 初回 ¥9,436 ¥7,100×35回

私立ジャスティス学園 ボードマスターセット



私立ジャスティス学園(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥186,000

初回 ¥18,052 ¥17,500×11回 / 初回 ¥11,024 ¥9,500×23回 / 初回 ¥10,276 ¥6,700×35回

私立ジャスティス学園 ベガJRセット



私立ジャスティス学園(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥170,000

初回 ¥16,440 ¥16,000×11回 / 初回 ¥9,680 ¥8,700×23回 / 初回 ¥6,720 ¥6,200×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJR DXセット



ストⅢセカンドインパクト(ロム中古)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥146,000

初回 ¥14,572 ¥13,700×11回 / 初回 ¥7,664 ¥7,500×23回 / 初回 ¥6,636 ¥5,300×35回

ストⅢセカンドインパクト シグマセット



ストⅢセカンドインパクト(ロム中古)
CPⅢマザー(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス
ASコード

通販特価(送料・税込) ¥166,000

初回 ¥16,312 ¥15,600×11回 / 初回 ¥9,344 ¥8,500×23回 / 初回 ¥8,456 ¥6,000×35回

ストⅢセカンドインパクト ボードマスターセット



ストⅢセカンドインパクト(ロム中古)
CPⅢマザー(中古)
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥156,000

初回 ¥14,892 ¥14,700×11回 / 初回 ¥8,504 ¥8,000×23回 / 初回 ¥5,796 ¥5,700×35回

ストⅢセカンドインパクト ベガJRセット



ストⅢセカンドインパクト(ロム中古)
CPⅢマザー(中古)
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥140,000

初回 ¥13,280 ¥13,200×11回 / 初回 ¥9,460 ¥7,100×23回 / 初回 ¥5,740 ¥5,100×35回

バーチャファイター3 ベガJR DXセット



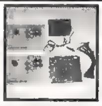
バーチャファイター3tb(中古)
ベガJR DX
ハーネス

25インチ モニター付き

通販特価(送料・税込) ¥178,000

初回 ¥17,796 ¥16,700×11回 / 初回 ¥10,352 ¥9,100×23回 / 初回 ¥6,748 ¥6,500×35回

バーチャファイター3 シグマセット



バーチャファイター3tb(中古)
AV5000×1/Σ8000ターボ×2
ハーネス・ASコード

25インチ モニター付き

通販特価(送料・税込) ¥198,000

初回 ¥19,536 ¥18,600×11回 / 初回 ¥12,032 ¥10,100×23回 / 初回 ¥8,568 ¥7,200×35回

バーチャファイター3 ボードマスターセット



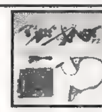
バーチャファイター3tb(中古)
ボードマスター
ハーネス

25インチ モニター付き

通販特価(送料・税込) ¥188,000

初回 ¥18,116 ¥17,700×11回 / 初回 ¥11,192 ¥9,600×23回 / 初回 ¥9,408 ¥6,800×35回

バーチャファイター3 ベガJRセット



バーチャファイター3tb(中古)
ベガJR
ハーネス

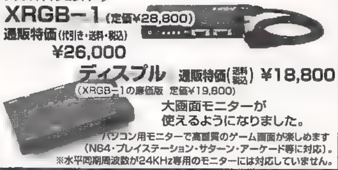
25インチ モニター付き

通販特価(送料・税込) ¥172,000

初回 ¥16,504 ¥16,200×11回 / 初回 ¥9,848 ¥8,800×23回 / 初回 ¥9,352 ¥6,200×35回

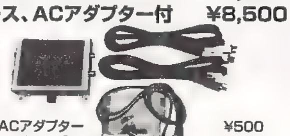
アップスキャンコンバーター
XRGB−1 (定価¥28,800)
通販特価(代引き・送料・税込) ¥26,000

ディスプル 通販特価(送料・税込) ¥18,800
(XRGB−1の廉価版 定価¥19,800)



大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます
(N64・プレイステーション・サターン・アーケード等に対応)。
※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ(3chセレクターコード付/電波新聞社製) **¥7,000**



21P接続コード ¥4,000

自作キット(コントロールパネル)

ビデオコンバーター	¥10,000		
12色リボンコード(1m)	¥200		
24¢SW	¥150		
ブラストシティ/アストロ用ケース		56PJコネクター	¥550
〃 〃	¥7,500	圧着端子	¥20〜
〃 2L12Bパネル	¥13,500	光センサーレバー	¥3,000
レバーLS32	¥1,500	レバー(サンワ製)	¥1,700
30¢ボタンSW	¥150	連射基板	¥5,500
レギュレイター	¥5,500	東映製モニター(25インチ)	¥65,000

バーチャファイター3tb(中古)

■バーチャファイター3tb
ブラストシティ組み込み
¥328,000



■バーチャファイター3tb
(PCBのみ、ハーネス付)
¥188,000

■バーチャファイター3(中古)、ハーネス付
・PCBのみ ¥88,000
・ブラストシティ組み込み ¥250,000

21ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ (KV.−21SP1)



21P用アダプター ¥5,000

■プレイステーション用 ¥56,000
…………通販特価¥48,000
■プレステ+サターン用 ¥65,600
…………通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600
…………通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000
…………通販特価¥55,800

今回のお買得基板

私立ジャスティス学園	118,000
ストリートファイターⅢ2nd	85,000
マーブルSHvsストリートファイター(ロム)	38,000
ウォーザード	45,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ2(ロム/ハーネス付)	38,000
ストリートファイターEXプラス	78,000
鉄拳3	110,000
月華の剣士	38,000
ポケットファイター(ロム)	38,000
X−MENvsストリートファイター(ロム)	28,000
バーチャファイター3(ハーネス付))	128,000
エアガイツ(新製品)	218,000
ファイティング武術(筐体付き)	426,000
カプコン	
ウォーザード(ロム)	22,000
X−MEN(ロム)	8,000
サイバーボッツ(ロム)	12,000
スーパーストⅡ(ロム)	3,000
スーパーストⅡX(ロム)	5,000
スーパーパズルファイターⅡX(ロム)	8,000
ストリートファイターⅢ	45,000
〃 2nd(ロム)	55,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ2(PCB)	58,000
バトルサーキット(ロム)	15,000
ナムコ	
スーパーワールドコート	3,000
ディグダグ	12,000
ティンクルピット	8,000
鉄拳3	118,000
鉄拳2	38,000
ソウルエッジⅡ	35,000
セガ	
コットン2(ロム)	15,000
コラムス	3,000
Jリーグ1994	2,000
ソニックザファイターズ(ロム)	5,000
ダイナマイトベースボール(ロム)	5,000
D・Dクルー	3,000
バーチャファイター3tb(モニター付き)	258,000
バーチャロンPCB×2(ケーブル/パネル付)	258,000
ぷよぷよSUN(ロム)	12,000
ワンダーボーイⅢ	5,000
タイトー	
インベーダーDX	3,000
火激	5,000
達人	5,000
ピット&ラン	3,000
ファイターズインパクト(ロム)	3,000
きらめきスターロード	65,000
その他	
KOF'97	28,000
ガンバード	12,000
ギャロップ	8,000
サムライスピリッツ天草降臨	3,000
三刻志	5,000
シルクワーム	5,000
ストームブレード	28,000
ソルディバイド	28,000
だるま道場	3,000
飛べポリスターズ	28,000
バルキューブ	3,000
レディバグ	12,000
新製品(予約受付中)	
マーブルSH vs カプコン(ロム)	125,000
堕落天使(彩京)	198,000
メタルスラッグ2(SNK)	96,000
バーチャロン2 CVTキット	1,200,000
ファイティングバイパーズ2	価格未定
ストリートファイターEX2	価格未定
リアルバウト餓狼伝説2(SNK)	125,000

カプコンミニキュート(新品・2L12B)特別定価で提供!

ミニキュート(新品・2L12B) ¥38,000
通販特価 ¥48,000(送料・税込)
¥51,000(九州、北海道)
マーブルvsカプコンキャラクター(組込み)
¥273,000(送料・税込)



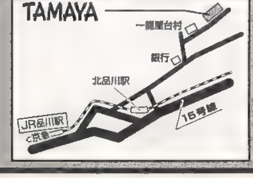
ミニキュート×2 ¥95,000
(対戦ハーネス付き)

ミニキュート2台+
マーブルvsカプコンキャラクター(組込み)
¥318,000

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA
TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1−5−10 営業時間:平日AM9:30〜PM6:30 日・祝日 休み

☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824 (株)玉屋商品センター



マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

サイキックフォース2012
ストIII 3rd IMPACT
ストリートファイターZERO3

予約受付中！

カプコン	
MARVELvsCAPCOM	特価
スターグラディエイター2	予約受付中
ストIII 3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	特価
ストIII 2nd IMPACT	特価
ストリートファイターIII	特価
ウォーザード	特価
ストリートファイターEXplus	特価
ストリートファイターEX	特価
★CP SYSTEM II★	
ポケットファイター(ソフト)	30,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	9,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	15,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	10,000
MSHvsストリートファイター(ソフト)	特価
X-MENvsストリートファイター(ソフト)	特価
バトルサーキット(ソフト)	20,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	10,000
ストZERO(ソフト)	3,000
ストZER02(ソフト)	4,000
ストZER02 ALPHA(ソフト)	12,000
ストリートファイターALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターIIX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	特価
19XX(ソフト)	25,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	15,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	4,000
サイバーボッツ(ソフト)	12,000
X-MEN(ソフト)	6,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	10,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターIIX(ソフト)	4,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターII(ソフト)	2,000
キャディラックス	15,000
天地を喰らうII	15,000
キングオブドラゴンズ	15,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	10,000
1941	35,000
ストリートファイターII	6,000
ストII'ターボ	8,000
エリア88	30,000
クイズ殿様の野望2	4,000
クイズ殿様の野望	1,000
クイズ三国史	1,000
カプコンワールド2	8,000

アイレム	
ボンバーマン	5,000
クイズF1 1.2フィニッシュ	1,000
ドリームサッカー'94	15,000
サンダーブラスター	14,000

セガ	
ファイティングバイパーズ2	予約受付中
★MODEL3★	
バーチャファイター3tb(PCB／H付)	特価
バーチャファイター3tb(筐体一式)	特価
バーチャファイター3(PCB／H付)	特価
★MODEL2★	
ダイナマイトベースボール'97	特価
ラストブロンクス(H付)	特価
ダイナマイトベースボール	特価
ファイティングバイパーズ(H付)	特価
バーチャファイター2.1(H付)	30,000
バーチャファイター2(H付)	28,000
★ST-V★	
対戦タントアールサシッス(ソフト) 新品	120,000
全日本プロレス フューチャリングバーチャ	30,000
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	15,000
コットン2(ソフト)	10,000
ウインターヒート(ソフト)	20,000
デカスリート(ソフト)	8,000
ぷよぷよSUN(ソフト)	8,000
コラムス'97(ソフト)	10,000
プロ麻雀極S(ソフト)	15,000
蒼穹紅蓮隊(ソフト)	5,000
サンドアール(ソフト)	1,000
バーチャファイターリミックス(ソフト)	1,000
バーチャファイターキッズ(ソフト)	1,000
ペブルビーチ・ザ・グレイトショット(ソフト)	1,000
エジホン探偵事務所(ソフト)	2,000
ゴールデンアックス・ザ・デュエル(ソフト)	1,000
ばくばくアニマル(ソフト)	1,000
登龍門	2,000
カロリーくんvsモグラニアン	15,000
D・Dクルー	3,000
テトリス	6,000
レッスルウォー	3,000
サイバーポリス イースワット	5,000
ボナンザブラザーズ	25,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
ぷよぷよ	
ぷよぷよ通	8,000
コラムス	2,000
コラムスII	2,000
スタックコラムス	2,000
フラッシュポイント	2,000

コナミ	
バトルトライスト	特価
ダークホースレジェンド(新品)	198,000
ハイパーオリンピックinナガノ	特価
ファイティング武術2nd	特価
ときメモおしえてYour heart(筐体一式)	250,000
ウェデングラプソディ	特価
飛べ！ポリスターズ	20,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
実況パワフルプロ野球'96	5,000
★SYSTEM GX★	
ウイニングスパイク	32,000
対戦とっかえだま	25,000
セクシーパロディウス	25,000
スラムダンク2	25,000
だい好キッス	18,000
極上パロディウス	16,000
ときメモ対戦ぱずるだま	17,000
対戦ぱずるだま	14,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	3,000
沙羅曼陀2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
ガイアポリス	20,000
T.M.N.T	8,000
スラムダンク	7,000
クレイジーコップ	6,000
クオース	5,000
出たな!!ツインビー	6,000
パロディウスだ！	6,000
ヘクシオン	3,000
トライゴン	15,000
バンクショット	4,000
ヘクシオン	2,000
グラディウスII	12,000
シティーボンバー	15,000
ハイパーオリンピック	8,000
プーヤン	15,000
サーカスチャーリー	8,000
サプライズアタック	3,000
クレイジーコップ	10,000
サンダークロス	20,000
M.I.A	20,000
クイズ学問ノススメ	2,000
スーパーコブラ	25,000

データイースト	
エドワードランディー	38,000
マジカルドロップ	3,000
ヘビースマッシュ	22,000
クルードバスター	5,000
ロボコップ	5,000
強行突破	7,000
バッテンオハラのスチャラカ空中戦	23,000
ウルフファング	15,000
ウルフファング(海外)	15,000

東亜プラン	
ゼロウイング	15,000
達人王	18,000
ヘルファイヤー	8,000
ドギューン	10,000
V・V	10,000

タイトー	
サイキックフォース2012	予約受付中
ぽっぷんぽっぷ(F3)	(新品)98,000
ランドメーカー	予約受付中
パズルボブル4(F3)	特価
プチカラット(F3)	特価
G-DARIUS	40,000
G-DARIUS Ver.2	38,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	20,000
★F3 SYSTEM★	
きらめきスターロード(ソフト)	35,000
パズルボブル3(ソフト)	15,000
アルカノイドリターンズ(ソフト／P無)	5,000
エレベーターアクションリターンズ(ソフト)	3,000
クイズシアター(ソフト)	1,000
パズルボブル2(ソフト)	1,000
究極タイガーII(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
ダライアス外伝(ソフト)	3,000
バブルシンフォニー(ソフト)	7,000
あっかんべぇだぁー(ソフト)	2,000
カイザーナックル(ソフト)	2,000
ライトブリンガー	28,000
スペースインベーダーDX	4,000
ライディングファイト	20,000
クイズ世界はSHOWbyショーバイ	2,000
レインボーアイランドEX	18,000
ミズバク大冒険	10,000
クイズクエスト	4,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
アルペンスキー	35,000
ジャングルキング(海外)	15,000
グレートソードマン	25,000
キック＆ラン	3,000
アルバレスタ	8,000
ウォリアーブレード	10,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
タイガーヘリ(＊)	4,000
バブルボブル	15,000
黄金の城	35,000
大旋風	6,000
ヴォルフィード	5,000

ナムコ	
子育てクイズマイエンジェル3	新作
エアガイツ	特価
闘魂列伝3	特価
リベログランデ	特価
鉄拳3	特価
鉄拳2Ver.B	特価
ソウルエッジVer.II	特価
ダンシングアイ	50,000
スタースイープ	15,000
ナムコクラシックコレクションVOL2	38,000
ゼビウス3D／G	20,000
スーパーワールドスタジアム'96	10,000
子育てクイズマイエンジェル2	12,000
子育てクイズマイエンジェル	3,000
オーダイン	18,000
アサルトプラス(P付)	38,000
マーベルランド	20,000
ドラゴンセイバー	20,000
球界道中記	12,000
ドラゴンスピリット	25,000
ワンダーモモ	35,000
ギャラガ	4,000
ギャラガ(ギャラック)	2,000
フォゾン	50,000
ボスコニアン(海外)	15,000
ゼビウス	10,000
ギャプラス	10,000
妖怪道中記(ロム)	5,000
エメラルディア	4,000
熱闘！激闘！クイズ島	2,000
コズモギャング・ザ・パズル	3,000
スーパーワールドコート	4,000

テクノス	
レッスルフェスト	1,000

ジャレコ	
テトリスプラス2	特価
流星雀士キララスター	32,000
ゲーム天国	25,000
テトリスプラス	25,000
スーチーパイII	20,000
グラティア	22,000
P-47 ACES(ソフト)	3,000
ゲーム天国(ソフト)	1,000
麻雀エンジェルキッス(ソフト)	3,000
湾岸戦争(ソフト)	5,000
テトリスプラス(ソフト)	8,000
スーチーパイII(ソフト)	1,000
ベストバウトボクシング	25,000
ビッグストライカー	2,000
ロードオブキング	5,000
エクセライザー	15,000
E.D.F	5,000

NEO-GEO業務用	
リアルバウト餓狼伝説2(新品)	128,000
サムライスピリッツ ～侍魂～	特価
幕末浪漫 月華の剣士	特価
メタルスラッグ2	特価
ブレイジングスター	特価
ショックトルーパーズ	特価
MV1	22,000
MV1-A	特価
MV1-B	特価
MV1-F	25,000
MV1-FZ	25,000

トライ ホームページ開設！

http://www.try-inc.co.jp/

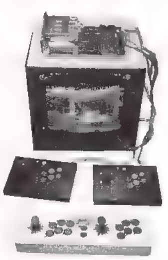
カプコン
Q－グランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。



¥68,000～

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストIIタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー **カナリー**



¥60,000～

アイレム **マドンナ**



¥68,000～

コナミ **DOMY Jr.**



¥70,000～

セガ **エアロシティ**



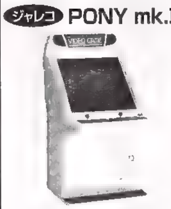
¥58,000～

セガ **アストロシティ**



¥100,000～

ジャレコ **PONY mk.IV**



¥60,000～

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

ドリーム Toco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

ストⅢ2ndインパクト	70,000
ストリートファイターⅢ	40,000
ウォーザード	35,000
マーヴルVSストリートファイター	60,000
X-MENVSストリートファイター	50,000
ヴァンパイアハンター2	32,000
ヴァンパイアセイヴァー2	34,000
ヴァンパイアセイヴァー	29,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	6,000
ストリートファイターⅡ'	5,000
ストリートファイターⅡ	4,000
ストリートファイター	15,000

タイトー

GダライアスVer.2	30,000
Gダライアス	35,000
ファイターズインパクトA	32,000
ファイターズインパクト	23,000
レイストーム	25,000
サイキックフォースEX	20,000
サイキックフォース	18,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	18,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	15,000
クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ	2,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
スペースインベーダーDX	3,000

FAXでリストが取りだせます

①0727-90-3500 をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号 195#をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す
（情報料無料）

基板高額買取!

○買取表は約1ヶ月前の価格です。
○価格、買取方法は事前にTEL確認して下さい。表に出ていない物もOKです。

麻雀

麻雀ブランニュースターズ（通信）	45,000
麻雀ブランニュースターズ	35,000
麻雀ハイパーリアクション2	23,000
ラブリーポップ麻雀雀々しましょ	15,000
流星雀士キララスター	21,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	3,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	4,000
スーパーリアル麻雀PV	5,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	6,000
アイドル雀士スーチーパイスペシャル	5,000
麻雀同級生	7,000
着せかえまーじゃん	10,000

MVSカセット

月華の剣士	48,000
キングオブファイターズ'97	40,000
キングオブファイターズ'96	6,000
キングオブファイターズ'95	4,000
キングオブファイターズ'94	1,000
ショックトルーパーズ	23,000
メタルスラッグ	18,000
マジカルドロップ3	15,000
天外魔境真伝	3,000
サムライスピリッツ天草降臨	6,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	5,000

その他

ギャルズハスラー	25,000
バトルガレッガ	40,000
アクウギャレット	23,000
エドワードランディー	38,000
ダイエットGoGo	8,000
テトリスプラス2	28,000
ギャルズパニック	6,000
ギャルズパニックⅡ	10,000
ギャルズパニックⅢ	28,000
ギャルズパニック4遊	30,000
スーパー上海	6,000
上海Ⅲ	15,000
アテナ	23,000
ワールドカップ'90	1,000
ワールドカップ'94	4,000
おてんきパラダイス	15,000
モンスターランド	15,000
ガルディア	10,000
バイパーフェイズ1	36,000
戦球	38,000
プレイガール2	3,000
クイズ365	2,000
熱答クイズチャンピオン	500
クイズTV合衆国	500

各種ロム・サブ

全日本プロレス	18,000
花組対戦コラムス	10,000
コットン2	12,000
ウインターヒート	8,000
ぷよぷよSUN	3,000
コラムス'97	3,000
ダイナマイト刑事	4,000
グルーヴオンファイト	7,000
紫炎龍	3,000
プリンセスクララ大作戦	2,000
マインドラブ	25,000
ときメモ対戦ぱずるだま	4,000
ウイニングスパイク	8,000
ツインビーヤッホー!	300
沙羅曼蛇2	800
対戦とっかえだま	5,000
対戦ぱずるだま	300
ストリートファイターZERO	3,000
ストリートファイターZERO2	4,000
ヴァンパイアセイヴァー	5,000
ヴァンパイアセイヴァー2	10,000
ヴァンパイアハンター2	8,000
ストリートファイターⅢ	12,000
ウォーザード	7,000
雷竜ファイターズ	20,000

買取表

将棋の達人	10,000
ティンクルスタースプライツ	10,000
得点王4炎のリベロ	12,000
ネオボンバーマン	10,000
ブレイジングスター	20,000
スーパーフットボールチャンプ	50,000
きらめきスターロード	50,000
プチカラット	55,000
ダンシングアイ	20,000
システム1各種	13,000~
ガーディアンズ	20,000
ギャルズパニックS	25,000
女流将棋教室	25,000
中国龍Ⅱ	30,000
雷龍2	15,000
ライデンファイター2	55,000
怒首領蜂	70,000
ギャロップレーサー2	30,000
ST-Vマザー	45,000
モデル2（E）各種	80,000~
対戦ホットギミック	70,000
ブランニュースターズ	20,000
ブランニュースターズ（通信）	25,000
ファイナルロマンス2	15,000
ファイナルロマンスR	35,000

●受付時間　平日11：00~20：30
　　　　　　土　13：00~20：30
●定休日　日・祝祭日(臨時休業もあります)

ドリームToco（トコ）
(当店は通販専門店です)
〒330-0007 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。(月始・中旬頃です)

基板高価買い取り

移転しました。

下記住所に12/8より移転しました。
多数のご来店、お待ちしております。

注意　※1.価格は変動します。必ず確認して下さい。　※2.個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト

平成10年2月末日現在（単位千円）

CAPCOM

CPS-2 マザー	15
■CPS-2ソフト	
・マーヴルVSストリートファイター	TEL
・X−MEN VS ストリートファイター	15
・ポケットファイター	10
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	23
・バトルサーキット	10
・19XX	5
・マーヴルスーパーヒーローズ	10
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	10
・エイリアンVSプレデター	8
・ヴァンパイアセイバー2	5
・ヴァンパイアハンター2	5
・パワードギア	5
・サイバーボッツ	5
・ストZERO2アルファ	5
・その他のソフト	2
ストリートファイターⅢ	30
ジャスティス学園	TEL
スターグラディエイター	15
ストリートファイターEXプラス	TEL
ストリートファイター EX	30
ストⅢ2ndインパクト	45
闘神伝2	15
ストリートファイタームービー	20
ストⅡダッシュ.ターボ	3
バース	5
USネイビー	5
キャプテンコマンドー	6
ファイナルファイト	5
天地を喰らう	5
ウォーザード	20
マジックソード	5
ワンダー3	10
チキチキボーイズ	5

NMK

サンダードラゴン2	12
マッドシャーク	11

東亜プラン

バツグン	8
お天気パラダイス	10
ナックルバッシュ	5
達人王	4
鮫!鮫!鮫!	5

彩京

戦国ブレード	8
ストライカーズ1945	15
ガンバード	8
ソルディバイド	10
ストライカーズ1945Ⅱ	40

TAITO

Gダライアス	20
バブルメモリーズ	45
スーパーフットボール	50
バブルシンフォニー	38
パズルボブル3	40
アルカノイドリターンズ（P付）	35
ダライアス外伝	35
その他のF3ボード	35
レイストーム	10
サイキックフォース	12
ライトブリンガー	7
アラビアンマジック	8
ハットトリックヒーロー93	5
グリッドシーカー	7
ファイターズインパクト	15
Gダライアス2	30

TECMO

闘姫伝承	10
ギャロップレーサー2	10

KONAMI

バーサスネットサッカー（C付）	50
スラムダンク2（C付）	20
サッカースーパースター（C付）	18
セクシーパロディウス	13
ドラグーンマイト	20
G.I.ジョー	15
ミスティックウォリアーズ	15
究極戦隊ダダンダーン	10
極上パロディウス	7
サンセットライダース	11
ハイパーアスリート	3
サラマンダ2	5
バイオレントストーム	13
メタモルフィックフォース	15
バッキーオヘア	10
エイリアンズ	7
アステリックス	10
ザ・シンプソンズ	7
ゼクセクス	10
エスケイプキッズ	7
ガイアポリス	10
サンダークロス	10
サンダークロス2	10
グラディウス Ⅱ	6
グラディウス Ⅲ	15
マーシャルチャンピオン	3
プレミアサッカー	3
トライゴン	8
■GXサブボード	
・セクシーパロディウス	5
・ドラグーンマイト	5
・サッカースーパースター（C付）	10
・バーサスサッカー（C付）	30
・スラムダンク2（C付）	10
・極上パロディウス	1

DATA EAST

ナイトスラッシャー	15
空牙外伝	8
エドワードランディー	15
グレートラグタイムショー	12
アベンジャー	10
バックファイヤー（C付）	10

NAMCO

鉄拳3	高価買取!TEL!
鉄拳2B	35
鉄拳2	25
鉄拳	20
ダンシングアイ	25
ソウルエッジⅡ	20
ソウルエッジ	15
プライムゴールEX	15
ダンクマニア	15
ゼビウス3D／G	15
タンクフォース	20
ネビュラスレイ	5
マッハブレイカーズ	5
F／A	5
ナムコクラッシックVOL.1	7
ナムコクラッシックVOL.2	17
アウトフォクシーズ	5
スタースィープ	10

SEIBU

雷電ファイター	40
雷電DX	22
雷電Ⅱ	18
雷電	8
バイパーフェイズワン	15
ゼロチーム	13
セイブカップサッカー	3

RAIZING

ブラッディロア	TEL
バトルガレッガ	15
魔法大作戦	8
疾風魔法大作戦	5

IREM

格闘野球リーグマン	15
海底大戦争	13
ジオストーム	10
ボンバーマンワールド	10
アンダーカバーコップス	7
メジャータイトルⅡ	5
Rタイプレオ	5

KANEKO

ジャッキーチェーン	16
ギャルズパニック S	15
ギャルズパニック3	10

SEGA

ダイマイトベースボール（P付）	85
バーチャストライカー	110
ファイティングバイパーズ	85
ソニックザファイター	85
ラストブロンクス	85
デッドオアアライブ B	85
デッドオアアライブ A	15
バーチャロン	85
バーチャコップ（Sボード）	50
ダイナマイトベースボール97（P付）	85
バーチャストライカー2	450

ATLAS

怒首領蜂	70
怒首領	23
ヘブンズゲート	15
豪血寺外伝	15
豪血寺一族2	8
豪血寺一族	3
キャノンダンサー	8

BANPRESTO

クイズセーラームーン	15
美少女戦士セーラームーン	10
ドラゴンボールZ2	10
ウルトラ警備隊	10
電神魔塊	10
スーパースラムス	20
マクロス プラス	22
マクロス	5
戦国エース	10
マジンガーZ	10
アクウギャレット	15

SNK

4スロットボード	15
2スロットボード	15
1スロットボード（大）	10
1スロットボード（中）	12
1スロットボード（小）	14
ブレイカーズ	7
得点王炎のリベロ	6
わくわく7	4
MR.DO!	3
メタルスラッグ	6
ネオボンバーマン	7
マジカルドロップ 3	4
ダブルドラゴン	4
ソニックウィング3	4
月華の剣士	25
キングオブファイターズ'97	25
ダンクドリーム	3

業者の方、大量処分OK !! その他基板高価買い取り！

販売
もちろん従来通り激安にて
基板販売も致しております。
来店大歓迎!!

通販
翌日商品がおてもとに!!
便利で早い コレクトコール
（代引き）を御利用下さい。

クレジット
その場でOK!!もちろん通販で
のクレジットもOK!
最高36回!

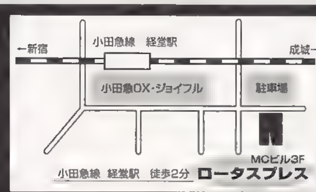
LOTUS PRESS GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

売る方、買う方
初めての方、
お気軽に
TEL下さい。

〒156東京都世田谷区経堂2−13−1　MC経堂ビル3F

tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040



ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK スーパーネオ29タイプⅡ ハイパーネオジオ64搭載 サムライスピリッツ3D(中古)



ずばり

¥470,000(税込)

SEGA ブラストシティ
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格¥240,000(税込)

初回¥22,400 ¥22,400×11回
初回¥12,400 ¥12,400×23回
初回¥ 9,980 ¥ 8,300×35回

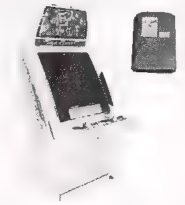
SEGA バーチャファイター3TB ブラストシティ組込
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格¥610,000(税込)

初回¥57,300 ¥56.900×11回
初回¥31,900 ¥31,500×23回
初回¥21,720 ¥21,200×35回

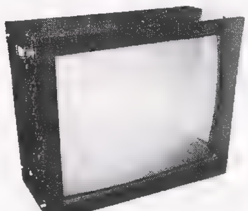
SEGA ブラストシティ CAPCOM マーブルvsカプコン 組込



通販価格¥410,000(税込)

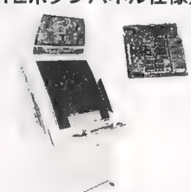
初回¥39,000 ¥38,200×11回
初回¥23,100 ¥21,100×23回
初回¥16,320 ¥14,200×35回

キョーワオリジナルモニター
<販売始めました>



25インチと18インチがあります。価格お問い合わせ下さい。

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格¥380,000(税込)

初回¥36,200 ¥35,400×11回
初回¥20,400 ¥19,600×23回
初回¥13,760 ¥13,200×35回

SNK リアルバウト 餓狼伝説2 ボードマスターセット

通販価格¥230,000(税込)

ボードマスター
MV・IA
リアル餓狼2
ハーネス



初回¥22,200 ¥21,400×12回
初回¥13,800 ¥11,800×23回
初回¥11,460 ¥ 7,900×35回

NAMCO 鉄拳3 ボードマスター 18インチモニターセット

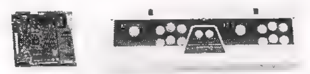
通販価格¥240,000(税込)



初回¥22,400 ¥22,400×11回
初回¥12,400 ¥13,800×23回
初回¥ 9,980 ¥ 7,900×35回

NAMCO エアガイツ ボードマスターセット

通販価格¥280,000(税込)

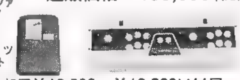


初回¥26,500 ¥26,100×11回
初回¥16,000 ¥14,400×23回
初回¥11,060 ¥ 9,700×35回

CAPCOM CPⅡ旧人気商品 ボードマスターセット

通販価格¥195,000(税込)

ボードマスター
CPⅡマザー
ストZEROデルファ
パワードギア
X-MEN
スパズルⅡX
サイバーボッツ
マーブルvsスト
ハーネス



初回¥18,200 ¥18,200×11回
初回¥11,800 ¥10,000×23回
初回¥ 9,640 ¥ 6,700×35回

SNK ハイパーネオ64搭載 サムライスピリッツ3D **いよいよ登場!**

ローンでご購入の方、お気軽にお問い合わせ下さい。高くて今すぐ現金はムリという方も、ローンなら楽々ご返済できます。

CAPCOM

マーブルVSカプ・クラッシュ(新品・カート)	値引き有り
ストリートファイターⅢセカンドインパクト	180,000
私立ジャスティス学園	155,000
ストリートファイターⅢ	50,000
ヴァンパイアセイヴァ2(カート)	15,000
ポケットファイター(カート)	75,000
ストリートファイターEXプラス	80,000
マーブルVSストリートファイター(カート)	90,000
D&DⅡ(カート)	30,000
ストZERO2アルファ(カート)	20,000
スーパーパズルファイターⅡX(カート)	20,000
マーヴルスーパーヒーローズ(カート)	20,000
サイバーボッツ(カート)	12,000
闘神伝2	30,000
トップシークレット	35,000
ガンスモーク	35,000
殿様の野望	8,000

KONAMI

ファイティング武術(筐体込み)	OP998,000
グラディウスⅠ(アンプ付)	55,000
スラムダンク	25,000
グラディウスⅡ	40,000
フロッガー	38,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
サッカースーパースターズ	40,000
対戦パズル玉	15,000
ゴルフィンググレイツ2	30,000
リーサルエンフォサーズ	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ピットファイター	12,000
クォース	8,000
サプライズアタック	5,000
パンクショット	5,000

NAMCO

スーパーワールドスタジアム97'(新品)	138,000
ダンシングアイ	50,000
鉄拳3	178,000
ゼビウス3D/G	45,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ファイナルラップR	50,000
イシターの復活	88,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パック&パル	45,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
クラシックコレクション2	42,000
タンクフォース	32,000
モトス	32,000
コズモ・ギャング・ザ・ビデオ	12,000
ティンクルピット	5,000
ギャラガ	© 12,000
ギャラクシアン	© 12,000
ニューラリーX	© 12,000
パックマン	© 12,000

TAITO

パズルボブル4(新品)	値引き有り
G-ダライアスver2(新品)	193,000
パズルボブル2(ロム)	10,000
ダライアス外伝(ロム)	20,000
エレベターアクションリターンズ(ロム)	20,000
あっかんべえだー(ロム)	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー(白黒)	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー(カラー)	50,000
ファイターズインパクトエース	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
まじかるでーと	12,000
クレオパトラフォーチュン(ロム)	10,000
地獄めぐり	10,000
カゲキ	8,000

SEGA

花組コラムスサクラ対戦	値引き有り
バーチャファイター3TB(PCB)	353,000
ウインターヒート(新品、ロム)	110,000
バーチャロン(通信基板、パネル付)	400,000
ラストブロンクス(ジャマハーネス付)	200,000
デッドオアアライブ(ジャマハーネス付)	200,000
バーチャファイター3(PCB)	165,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ(ジャマハーネス付)	150,000
ゼロガンナー(PCB)	148,000
バーチャーファイター2(ジャマハーネス付)	90,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
獣王記	12,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
ガルディア	12,000

DECO

ダンクドリーム95(新品)	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
キャンパスハンティング	15,000
バックファイヤー	45,000
ウルフファング	6,000
ファンキーJET	3,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
アンダーカバーコップス	25,000
海底大戦争	25,000
四川省2	10,000
ぐっすんおよよ	10,000

BANPRESTO

ガンダムEXレビュー	15,000
クイズ・セーラームーン	10,000
アルチメイトテニス	12,000
ウルトラマン	5,000
ぷるるん	3,000

SNK

月華の剣士	70,000
キングオブファイター97'	80,000
ジョイフルロード	60,000
ネオ・ボンバーマン(カセット)	30,000
リアルバウト餓狼伝説SP(カセット)	30,000
ゴーカイザー(カセット)	20,000
MV-1A(新品)	48,000
バトルフィールド(ループレバー付)	30,000
ストリートスマート	10,000
航空奇兵物語	10,000

ATLUS

ヘブンズゲイト(新品)	125,000
豪血寺一族2	20,000
ブレイゾン	10,000

その他

ストライカーズ1945Ⅱ	188,000
ギャロップレーサー2(新品)	208,000
ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット(音声アンプ付)	60,000
雷電DX	50,000
ポパイ	45,000
キャノンダンサー	30,000
ソルディバイド	30,000
サボテンボンバー	20,000
ヨットマン	15,000
ログイアン	15,000
ボンジャック	20,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
特価!!卒業証書(新品)	20,000
特価!!ロックマン(新品)	30,000
ガンバード	18,000
ススメマイルスマイル	5,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545-0003 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●

●銀行振込……入金確認即商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
振込先、相互信用金庫本店(当)0464186
相互信用金庫本店(普)0030322

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

D&Dシャドーオーバーミスタラ No.34　本体価格　1,437円	冊
X-MENvs.STREET FIGHTER 本体価格　1,437円	冊
ゲーメストアイランド　血風録　イラストコンボ No.71　本体価格　980円	冊
ストリートファイターIII No.75　本体価格　1,350円	冊
鉄拳3　Act.1 No.76　本体価格　850円	冊
ヴァンパイアセイヴァー　グラフィカルマニュアル No.77　本体価格　850円	冊
鉄拳3　Act.2 No.84　本体価格　980円	冊
電車でGO！ No.82　本体価格　1,100円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル No.86　本体価格　980円	冊
ヴァンパイアセイヴァー　テクニカルマニュアル No.89　本体価格　1,350円	冊
鉄拳3　Act.3 No.97　本体価格　1,280円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 テクニカルマニュアル No.99　本体価格　1,280円	冊
ギャルズアイランド5 本体価格　1,219円	冊
ポケットファイター No.105　本体価格　1,380円	冊
月華の剣士　～開花編～ 本体価格　1,048円	冊
ザ・ベストゲーム2 No.112　本体価格　1,980円	冊
私立ジャスティス学園　熱血大全 本体価格　1,600円	冊

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

速攻生徒会① 小川雅史　本体価格　485円	冊
速攻生徒会② 小川雅史　本体価格　505円	冊
さくらがんばる！　① 中平正彦　本体価格　534円	冊
さくらがんばる！　② 中平正彦　本体価格　550円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG　① 鷹岬諒　本体価格　540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG　② 鷹岬諒　本体価格　540円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG　③ 鷹岬諒　本体価格　540円	冊
パラレルトラッパーズ！ いのうえ空　本体価格　550円	冊
闇のギース 天獅子悦也　本体価格　880円	冊
エクスカリバー 巣田祐里子　本体価格　880円	冊
伊藤真美カプコンセレクション"マレフィカルム" 伊藤真美　本体価格　950円	冊
アクアリウム 須藤真澄　本体価格　950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー① 本体価格　780円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 コミックアンソロジー② 本体価格　780円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑩ 本体価格　590円	冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版　① 本体価格　590円	冊
ヴァンパイアセイヴァー4コマ決定版　② 本体価格　590円	冊

注文日　月　日

株式会社　新声社

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）
（条件）買切

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 No.20　本体価格　4,660円	本
リアルバウト餓狼伝説 No.24　本体価格　4,660円	本
ストリートファイターZERO2 No.25　本体価格　4,660円	本
バトルガレッガ No.27　本体価格　5,631円	本
サイキックフォース No.28　本体価格　5,631円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 No.29　本体価格　4,660円	本
レイストーム No.30　本体価格　5,631円	本
X-MENvs.STREET FIGHTER No.31　本体価格　5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー1996 No.32　本体価格　2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 No.33　本体価格　4,800円	本
ストリートファイターEX No.34　本体価格　4,800円	本
ストリートファイターIII No.36　本体価格　4,800円	本
鉄拳3　ACT.1 No.37　本体価格　5,800円	本
鉄拳3　ACT.2 No.38　本体価格　5,800円	本
怒首領蜂 No.39　本体価格　5,800円	本
ヴァンパイアセイヴァー No.40　本体価格　5,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 No.41　本体価格　5,800円	本

注文日　月　日

株式会社　新声社

■この注文用紙は、本屋さんからゲーメストのムックやビデオ、コミックなどを取り寄せることができます。注文したい本やビデオのタイトルを【書名】の欄に記入し、冊数、本数を【部数】の欄に記入したうえで、お近くの本屋さんへお持ちください。

複数同時にご注文くださるときは、裏面に冊数、本数をご記入ください。　また、裏面に記載されていないタイトルでも、在庫があるタイトルもありますので、そんなときには本屋さんに書名を告げて、新声社へ問い合わせてもらってください。

ゲーメストビデオ注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

部数	本
条件	書名
買切	
担当者	
	回 / 巻
定価	
注文日　月　日	
株式会社　新声社	

ゲーメストコミック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

部数	冊
条件	書名
担当者	
	回 / 巻
定価	
注文日　月　日	
株式会社　新声社	

ゲーメストムック注文書

貴店TEL　（　）
貴店FAX　（　）

部数	冊
条件	書名
担当者	
	回 / 巻
定価	
注文日　月　日	
株式会社　新声社	

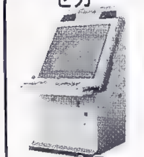
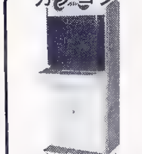
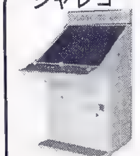
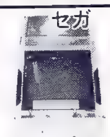
筐体・基板・各種パーツ オール激安！

中古良品勢揃い！
買って安心、大満足間違いなし！

9,800円	19,800円		25,800円	29,800円			458,000円
マリンゲーム	カプコン	SNK	SNK	セガ	カプコン	ジャレコ	セガ 一台限り
ライダー18	ステイタス18	SC-19	NEO19	エアロシティ	ミニキュート	ボニー25	ブラストシティー（VF-3付）





在庫リストのFAXサービスあります。リスト以外にも在庫多数あります。とにかくお電話下さい！お電話頂けば,お送りいたします。※表示価格は変更する場合が有ります。

アイレム
- GPレース……12,000
- R－TYPE……15,000
- R－TYPEⅡ……14,000
- R－TYPE LEO……13,000
- アンダーカバーコップス……24,000
- サンダーブラスタ……15,000
- スパルタンX……15,000
- ボンバーマン……5,000
- ボンバーマンワールド……12,000
- メジャータイトル2……5,000
- ロードランナー4……24,000

アトラス
- ななめでマジック……3,000
- ヘヴンズゲート……28,000
- アトラス，豪血寺一族……5,000
- 豪血寺一族2……8,000
- 豪血寺外伝 最強伝説……26,000
- 首領蜂……32,000
- 怒首領蜂……78,000

カプコン CPS-Ⅱ SUB
- 19XX……25,000
- D&D……15,000
- D&D2……25,000
- MSH VS SF……58,000
- X－MEN……10,000
- X－MEN VS SF……38,000
- ヴァンパイア……5,000
- ヴァンパイアセイヴァー……12,000
- ヴァンパイアセイヴァー2……28,000
- ヴァンパイアハンター……5,000
- ヴァンパイアハンター2……28,000
- エイリアンVSプレデター……28,000
- サイバーボッツ……12,000
- スーパーストⅡ……3,000
- スーパーストⅡX……4,000
- スーパーマッスルボマー……10,000
- ストZERO……3,000
- ストZERO2……8,000
- ストZERO2アルファ……18,000
- パズルファイターⅡX……8,000
- バトルサーキット……18,000
- パワードギア……15,000
- ポケットファイター……58,000
- マーヴルSヒーローズ……23,000
- マッスルボマーDuo……12,000
- ロックマン2……18,000
- 虹色町の奇跡……15,000

カプコン
- F－1ドリーム……3,000
- US ネイビー……12,000
- ウォーザード（M付）……38,000
- ストⅡ……12,000
- ストⅡ EX……38,000
- ストⅡ EXプラス……48,000
- ストⅢ（M付）……48,000
- ストアルファ2（海外）……28,000
- ストⅡ'ターボ……5,000
- ストムービー……35,000
- ストライダー飛竜……28,000
- ソンソン……15,000
- ファイナルファイト……18,000
- ブロックブロック（P付）……6,000
- ロックマン……18,000
- ワンダー3……28,000
- 私立ジャスティス学園……128,000
- 戦場の狼……18,000
- 戦場の狼Ⅱ……22,000
- 天地を喰らうⅡ……15,000
- 魔界村……15,000

コナミ
- THE ハスラー……4,000
- ヴァーサスネットサッカ……58,000
- ウイニングスパイクス……38,000
- ガイアポリス……15,000
- グラディウスⅡ……30,000
- ゴルフィンググレイツ……12,000
- ゴルフィンググレイツ2……18,000
- サッカースーパースターズ……28,000
- スラムダンク……15,000
- スラムダンク2……38,000
- セクシーパロディウス……28,000
- だい好キッス……28,000
- ツインビーヤッホー……25,000
- ときメモ対戦ぱずるだま……28,000
- コナミ，とべ・ポリスターズ……28,000
- ハイパーアスリート……18,000
- ハイパーオリンピック……12,000
- パロディウスだ……8,000
- メインスタジアム……5,000
- 極上パロディウス……18,000
- 沙羅曼蛇……35,000
- 沙羅曼蛇2……28,000
- 実況パワフル野球'96……3,000
- 出たな！！ツインビー……5,000
- 進め対戦ぱずるだま……12,000
- 対戦とっかえだま……28,000
- 対戦ぱずるだま……23,000

ジャレコ メガシステム SUB
- P－47ACES……3,000
- エンジェルキッス……3,000
- グラティア（新品）……25,000
- ゲーム天国……3,000
- スーチーパイ2……3,000
- テトリスプラス……8,000
- 流星雀士キララスター……6,000
- 湾岸戦争……3,000

ジャレコ
- P－47……18,000
- テトリスプラス2……48,000
- ぶたさん……25,000
- 銀河任侠伝……15,000

セイブ開発
- ダイナマイトデューク……12,000
- バイパーフェイズワン……28,000
- 戦球……38,000
- 雷電……10,000
- 雷電Ⅱ……28,000
- 雷電DX……38,000
- 雷電ファイターズ……58,000

セガ ST-V SUB
- イントロドンドン……3,000
- ウインターヒート……45,000
- エジホン探偵事務所……3,000
- グルーヴオンファイト……8,000
- ゴールデンAXEデュエル……2,000
- コットン2……58,000
- コラムス'97……8,000
- サクラ対戦花組コラムス……58,000
- サンドアール……3,000
- ダイナマイト刑事……12,000
- デカスリート……5,000
- バーチャ キッズ……1,000
- バーチャ リミックス……1,000
- ぱくぱくアニマル……1,000
- ファイナルアーチ……2,000
- ファンキーヘッドボクサー……5,000
- ぷよぷよSUN……18,000
- プリクラ大作戦……5,000
- プロ麻雀 極スペシャル……12,000

（続き）
- ペノルビーチ……8,000
- 紫炎龍（新品）……50,000
- 上海万里の長城……20,000
- 水滸演武……3,000
- 全日本プロレス……78,000
- 蒼穹紅蓮隊……8,000

セガ
- D・Dクルー……4,000
- M V. P……1,000
- イチダントアール……6,000
- コラムス……5,000
- コラムス2……3,000
- シャドーダンサー……5,000
- スタック・コラムス……4,000
- ずんずん教の野望……8,000
- チャンピオンベースボール……3,000
- テトリス……5,000
- ドラゴンボール VRVS……12,000
- ファンタジーゾーン……18,000
- ぷよぷよ……5,000
- ぷよぷよ通……8,000
- フラッシュポイント……3,000
- ブロックアウト……3,000
- ブロックシード……3,000
- ペンゴ（C）……15,000
- ポトポト……3,000
- モンスターレア……12,000
- 登龍門……5,000

タイトー F-3 SUB
- あっかんべーだ……3,000
- アルカノイドR（P付）……25,000
- エレベーターアクションR……5,000
- カイザーナックル……3,000
- クレオパトラフォーチュン……4,000
- ダライアス外伝……8,000
- パズルボブル2……3,000
- パズルボブル2X……5,000
- パズルボブル3……18,000
- ハットトリック'95……3,000
- バブルシンフォニー……5,000
- バブルメモリーズ……12,000
- 逆鱗弾……3,000
- 究極タイガー2……8,000

タイトー
- Gダライアス……58,000
- GダライアスVer2……68,000
- NBA JAM……12,000
- アルカノイド（P付）……5,000
- サイキックフォースEX……18,000
- スペースインベーダーDX……5,000
- タイガーヘリ……12,000
- トップランキングスターズ……8,000
- バブルボブル……22,000
- ファイターズインパクトA……18,000
- まじかるでーと……18,000
- まじかるでーと EX……23,000
- メタルブラッグ……15,000
- レイストーム……38,000
- レイフォース……12,000
- 奇々怪界……28,000
- 究極タイガー……8,000
- 大旋風……15,000

テクモ
- Vゴールサッカー……6,000
- ギャロップレーサー……18,000
- ギャロップレーサー2……58,000
- サンダードラゴン……6,000
- ストライクガンナー……5,000
- でろ〜んでろでろ……18,000
- ファイナルスターフォース……12,000
- 闘姫伝承……28,000

（続き）
- 暴牙……10,000

ナムコ
- Sワールドコート……8,000
- アウトフォクシーズ……18,000
- エメラルディア……3,000
- ギャラガ（C）……5,000
- ギャラクシアン（C）……10,000
- コズモギャングザパズル……5,000
- ゼビウス……18,000
- ゼビウス 3D／G……28,000
- ソウルエッジ Ver.2……38,000
- ダンシングアイ……48,000
- ディグダグ……10,000
- ティンクルピット……6,000
- トイポップ……38,000
- ドラゴンスピリット……35,000
- ドラゴンバスター……32,000
- ナムコクラシックVol. 1……12,000
- ナムコクラシックVol. 2……25,000
- ニューマンアスレチック……12,000
- パックマン（C）……8,000
- パラデューク……28,000
- マーベルランド……38,000
- マッピー……18,000
- リブルラブル……38,000
- ワールドコート……15,000
- ワールドスタジアム'95……3,000
- ワールドスタジアム'96……5,000
- 鉄拳3……128,000

バンプレスト
- アクウギャレット……18,000
- アルチメイトテニス……3,000
- ウルトラマン倶楽部……5,000
- ウルトラマン闘魂伝説……5,000
- スーパースラムス……18,000
- ドラゴンボールZ……10,000
- ドラゴンボールZ2……15,000
- バトルレーサー……8,000
- マクロス……8,000
- マクロス2……10,000
- マクロスプラス……38,000
- マジンガーZ……15,000
- 機動戦士ガンダム……3,000
- 銃弾嵐……25,000
- 美少女戦士セーラームーン……23,000

ビデオシステム
- F－1グランプリ……2,000
- F－1グランプリⅡ……2,000
- Sウィングスリミテッド……38,000
- スーパーバレー'91……3,000
- ソニックウイングス……8,000
- パイプドリーム……5,000

東亜プラン
- V. ファイブ……12,000
- テキパキ……10,000
- ドギューン……8,000
- バツグン……18,000

ネオジオ
- K. O. F'94……3,000
- K. O. F'95……5,000
- K. O. F'96……8,000
- K. O. F'97……48,000
- NEO・Mr・DO！……28,000
- オーバートップ……15,000
- ギャラクシーファイト……3,000
- サムスピ斬紅郎無双剣……3,000
- サムライ天草降臨……8,000
- ステークスウィナー……5,000
- ステークスウィナー2……15,000
- ソニックウイングス2……5,000
- ソニックウイングス3……8,000
- ティンクルスターS……18,000
- ネオ・ドリフトアウト……15,000
- ネオ・ボンバーマン……38,000
- バーニングファイト……12,000
- パズルボブル……8,000
- パルスター……12,000
- パワースパイクスⅡ……5,000
- ビッグトーナメントゴルフ……10,000
- ブレイカーズ……18,000
- マジカルドロップ2……12,000
- マジカルドロップ3……68,000
- ラストリゾート……5,000
- リアルバウト餓狼伝説……5,000
- リアルバウト餓狼伝説S……8,000
- リーグボーリング……5,000
- ワーヒーパーフェクト……5,000
- わくわく7……8,000
- 月華の剣士……58,000
- 作戦名ラグナロク……6,000
- 将棋の達人……12,000
- 神凰拳……8,000
- 痛快ガンガン行進曲……5,000
- 得点王3……8,000
- 得点王－炎のリベロ－……12,000
- 忍者マスターズ……8,000
- 風雲スーパータッグバトル……12,000
- 龍虎の拳外伝……5,000

クイズ
- SHOW BYショーバイ……3,000
- クイズ人生劇場……5,000
- クイズ殿様の野望2……5,000
- 子育てクイズ……5,000
- 子育てクイズ2……12,000
- 赤丸Q上昇……7,000
- 熱答クイズチャンピオン……3,000
- 熱闘！激闘！クイズ島……3,000
- 能力向上委員会……5,000

マージャン
- VSプランニュースターズ……48,000
- ジャンジャンパラダイス……38,000
- スーパーマル禁版……12,000
- スーパーリアル花札……12,000
- スーパーリアル麻雀P-Ⅲ……8,000
- スーパーリアル麻雀P-Ⅳ……8,000
- スーパーリアル麻雀P-Ⅴ……12,000
- スーパーリアル麻雀P-Ⅵ……15,000
- スーパーリアル麻雀P-Ⅱ……5,000
- セーラーウォーズ……12,000
- ファイナルロマンス……10,000
- ファイナルロマンス2……23,000
- ファイナルロマンスR……48,000
- プリティーセーラー18禁……15,000
- 雀々しましょ……23,000
- 着せかえ麻雀……28,000
- 同級生スペシャル……18,000
- 麻雀ハイパーリアクション……8,000
- 麻雀極……8,000
- 麻雀同級生……12,000

その他
- Mr・DO！（C）……8,000
- PANG3……20,000
- STRAHL……8,000
- アースジョーカー……5,000
- アクロバットミッション……5,000
- オセロダービー……15,000
- ガルメデス……8,000
- ガンバード……15,000
- ギャルズパニックⅡ……10,000
- ギャルズパニックⅢ……28,000
- ギャルズパニック4道……38,000
- グランドクロス……5,000
- コンバットライブス……2,000
- スーパーオセロ……3,000
- スーパー上海……8,000
- スカルファング……20,000
- ススメマイルスマイル……15,000
- スタジアムヒーロー……3,000
- ストライカーズ1945……28,000
- ソルディバイト……18,000
- ダブルドラゴン……15,000
- ダブルドラゴン2……5,000
- ダブルドラゴン3……8,000
- だるま道場……5,000
- ダンガー……5,000
- ダンクドリーム'95……18,000
- テラフォース……8,000
- ドリフトアウト'94……12,000
- ドンデンラバー……38,000
- バーチャボ リング P付……18,000
- パズルはいりませんか……3,000
- バトルガレッガ……38,000
- ファンキーJET……8,000
- へべれけのぽぷーん……4,000
- ボラックス……5,000
- ボンピングワールド……15,000
- もうじゃ……15,000
- レッスルフェスト……3,000
- ロジックプロ2……18,000
- ロボコップ……5,000
- 逆転パズル番長……12,000
- 究極のオセロ……10,000
- 原始島……15,000
- 五月陣戦……5,000
- 五月陣戦2……10,000
- 疾風魔法大作戦……18,000
- 上海……5,000
- 上海Ⅱ……20,000
- 上海Ⅲ……10,000
- 戦国ブレード……28,000
- 閃激ストライカー……48,000
- 卒業証書……10,000
- 大牌砦……15,000
- 牌砦……4,000
- 牌砦Ⅱ……5,000
- 牌砦Ⅱ 仇討外伝……6,000
- 琉球……5,000
- 連珠貴族……12,000

マザーボード
- CPS－Ⅱ マザーボード……28,000
- F－3 マザーボード……45,000
- MV-1 B……38,000
- MV-1 FZ ハードキット……23,000
- ST-V マザーボード……48,000
- メガシステムマザーボード……20,000

モデル3
- バーチャファイター3……258,000

モデル2
- Dベースボール……98,000
- デットオアアライブ……98,000
- バーチャファイター2……15,000
- ラストブロンクス……98,000

新作ソフト
- FV2……TEL
- アストラスーパースターズ……TEL
- サイキックフォース2……TEL
- スターグラディエイター2……TEL
- デッドオアアライブ++……TEL
- リアルバウト餓狼伝説2……TEL
- ワールドカップ'98……TEL
- 上海真的武勇……TEL
- 堕落天使……TEL

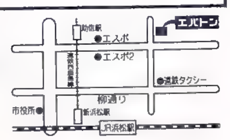
お支払い方法
- ●お支払は現金振込または、宅急便の代引でお願いします。
  ※但し、筐体は現金振込でお願いします。
- ●入金確認後、即日発送致します。 ※各種クレジットも取扱っております
- ●金額は、すべて消費税別です。

振込先：あさひ銀行浜松支店 普通1051829（株）エパトン

注意事項
- ●お申し込み日より7日間以内に入金がない場合は、キャンセルとさせて頂きます。
- ●上記リスト以外にも続々と入荷しておりますので、お問合せ下さい。
- ●価格はリストより変更している場合もございますので必ずお電話にてご確認下さい。
- ●基板，パーツ送料はお客様御負担です。 ●大型機，送料は相談に応じます。
- ●商品発送後のキャンセル，返品はできません。
- ●18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。

●ご注文 ご予約は ☎053-466-7333 FAX及び留守番電話は24時間受け付けています。

営業時間／AM10:00〜PM6:30
定休日／第1・第3土曜・日曜日・祝祭日



株式会社 エパトン
〒430-0911
静岡県浜松市新津町301-1
TEL.053(466)7333(代)
FAX.053(466)7334

平成10年2月22日集計締め切り分

ハイスコアクローズアップ！

君こそゲーメスト

う～ん、依然シューティングゲームのスコア申請が熱い。とりわけ「Gダライアス」「怒首領蜂」のスコアラーの熱意と頑張りには毎回驚かされます。これからが本番!?

1回目集計



（夢工房／1998年）

ウィンディナ

59,170,540

星白金-HIR

ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）

チャージショットを使いこなせ

各面のボスで粘り、81560点ジュエルを多く回収するのが稼ぎの基本。

特に3、6面のボスは、危険度も高いがそれに見合うだけの点数が入ります。

また、序盤面で夢天使を出しパワーアップアイテムを回収しまくるとランクが上がり、敵の出すミサイル等が増え、より稼げるようになるようです。

今回トップのプレイヤーはウィンディナ使用ですが、次回から予定されているキャラ別集計では、どんな結果が出るのでしょうか。



（アトラス・ケイブ／1997年）

A-TYPE

635,226,660

LAOS-長田仙人

ギャレッソ津田沼店（千葉）

B-TYPE

626,796,520

えびで2000万オチ

LAOS-長田仙人

JOGO江古田店（東京）

C-TYPE

683,721,480

ZBL-NAI

個人申請 プレイスポットビッグワン（埼玉）

全キャラ6億達成 そして更に…

ついに全キャラ6億点台に突入した怒首領蜂。今回も、やはりとでもいうか、常人の域をはるかに超えているこの2名の独壇場です。

その2名のスコアラーとは、レーザー強化を自在に操り、2周目5面をノーボムで突破する長田仙人氏。

1周クリア時2億弱、2周クリア時に残機を4機残すCタイプのＮＡＩ氏。

今回、Cタイプの大幅更新の影には、1周目6面のコンボパターン進化があるようです。6面の始めから終盤の中型機の場所までコンボをつなげることにより、1千万点以上点数が上がったそうだ。

また聞くところによると、長田氏は火蜂をノーミスノーボムで倒したことが一度だけあるそうで、2周目7面のノーミスボーナスは800万点だったということ。今に始まったことではありませんが、あまりにも凄すぎます。

そして、Cタイプの覇者ＮＡＩ氏が、いよいよ「7億」という言葉をぽつりと口にしたという話も聞こえてきた今、これまで以上に怒首領蜂のハイスコアに注目していきましょう。

Gダライアス DARIUS

（タイトー／1997年）

ZONE λ

31,005,100

DAI

ギャレッソ津田沼店（千葉）

ZONE μ 久々更新！



ZONE μ

35,109,070

別名おいしく回収マン ZBL-NUR㊎㋕㋲

ZONE ν

38,411,840

TILT神保町（東京）

●RM-㊏ぬけないよ-㋮と㊔

TILT神保町（東京）

まだまだ伸びる!?

終わりのない戦いはどこまで続く？
2ヶ月ぶりの全ゾーン更新で、熱く燃え上がる「Gダライアス」。
まずは3100万突破のゾーンλ（ラムダ）から。このゾーンは3面開幕のミラーゼ編隊の3万×4トリプルの実用化が、今後の鍵を握っているようです。
回転ガメにすべてを託すゾーンμ（ミュー）は、NUR氏の独壇場。同氏のこのゾーンにかける意気込みが伝わってくるかのようです。
ほとんど運に左右されないだけに、理論値も近いと思われるゾーンν（ニュー）は、もはやアイファザープラスでの2倍取り勝負でしょうか。
今回、もっとも熱かったのがゾーンξ（クシー）で、トップの大明神氏の3378万点の下に、3377万点のキバヤシ氏、そしてさらに3376万点のＷＩＺ氏がいるという激戦でした。
ゾーンο（オミクロン）は、㊢氏が初のトップ。クジラ51万落ちのコメントが、夢の5400万点時代を予感させます。
次回はゾーンν（ニュー）が更新されるかどうかに注目です。

ZONE ξ

33,784,250

さくらちゃんに祝電！ L2A-大明神

GAME'S WiLL（京都）

ZONE ο オミクロン

53,652,680

CRM-㊢

トライアミューズメントタワー（東京）

フェリオス PHELIOS

（ナムコ／1989年）

イージー

859,020

20世紀の神話王 天理剣聖ＴＥＮ

GAME'S MILK（京都）

これが最終だ

ナムコシステムII基板の名作・ファンタジックシューティングゲーム「フェリオス」。
発売から9年を経た今、究極のスコアに近づくその執念には、恐ろしいものがあります。
このゲームはボスが自爆しても点数が入るために、稼げるボスで自爆まで稼ぐことが必要となってきます。中でも、2面ボス「グライアイ」の首をアクロスで瞬殺するのと、4面ボス「アンタイオス」の腕で稼ぐのはかなりの腕前が必要です。
今後、ハードモードのほうも、大台124万点の達成が期待されます。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
4回目集計	ウインターヒート	スキージャンプ	168m92	MOT−moriyan	個人申請プレビジョイカム水戸駅前(茨城
		ダウンヒル	28"68	ZBL−LIE(欽)	個人申請ゲーム バリティビット 東京
		スラローム	22"49	KHJ	コスミックプラザABC（大阪）
		ショートトラック	43"13		
		スピードスケート	32"75		
		クロスカントリー	4'36"06		
	ストリートファイターIII セカンドインパクト	ユリアン	8,763,400	ヅガ夫	GAME'S WiLL（京都）
		ヤン	6,043,100	ぼーず先生と不倫中 えび	Jogo江古田店（東京）
		ケン	6,316,400	鶴来屋8号室	プレイランドエフワン（宮城）
		いぶき	6,192,900	えびで踏殺のインドラ使用 ぼーず	Jogo江古田店（東京）
		オロ	7,524,600	L2A−GYO	GAME'S WiLL（京都）
		豪鬼	8,572,300	GAY−DIL 今頃は東国の住人	GAME'S WiLL（京都）
5回目集計	ストライカーズ1945II	ライトニング	2,236,400（2周目8面）	BANRI	チャレンジバンバン（愛媛）
		フライングパンケーキ	3,083,300	MOL=CKDF=ふるえんも	ソニックビーム（千葉）
		モスキート	2,856,500	さらし者 G.F店員	個人申請アミューズメントランドケンタゴン(東京)
	バーチャファイター3tb		1'35"48（ノーマルモード,カゲ使用）	社長マニア(ち) 外道EXレビュー熊襲	ゲームプラザ（熊本）
	ヴァンパイアセイヴァー	ジェダ	1,520,700	☆CAT'S−とき坊(ア)	アイリン夢空間（岐阜）
		リリス	2,629,800	☆CAT'S−きみちゃん(イ)	
		バレッタ	1,806,300	☆CAT'S−石(リ)	
		デミトリ	1,411,400	G·CRUSH−CYA(ソ)	
		モリガン	2,783,200	☆CAT'S−きみちゃん(全)	
		ガロン	1,803,600	G·CRUSH−真ブロン(キ)	
		フェリシア	2,973,400	G·CRUSH−いしくん(ヤ)	
		サスカッチ	1,510,600	G·CRUSH−サスガッチROK(ラ)	
		ビクトル	1,375,400	G·CRUSH−CYA(制)	
		ビシャモン	1,492,500	G·CRUSH−CYA(覇)	
		オルバス	1,483,900	G·CRUSH−殿様蛙EFA(達)	
		レイレイ	2,032,700	☆CAT'S−きみちゃん(成)	
		アナカリス	1,190,300	G·CRUSH−ファラオEFA王(祝)	

集計	ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
1回目集計	ビートマニア	ノーマル	499,596	元祖大道芸人 ばあにん☆(よ)	アミューズメントスペースフジ（大阪）
		エキスパート	646,891	ALPHA	東京レジャーランド小岩店（東京）
	モトクロスGO!	初級	1'34"56	ZBL−LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		中級	1'38"36	D.Hill(ク)隊長(爆)（D.H）	
		上級	3'11"35	QBX	個人申請プレイシティキャロット納屋橋店 愛知
	ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズ		5,239,080	KMS(爆)	プレイシティキャロット巣鴨店 東京
	レーシングジャム		2'01"875（NIGHT.初級）	TPL	オレンジペコ（愛知）
2回目集計	私立ジャスティス学園		11,802,100（使用キャラ：雹&京介）	絶対できるって魔法があるじゃない	Jogo江古田店（東京）
	プチカラット	うでだめし かんたん	3,241,750	このプレイには暴力シーン及びグロテスクな	TILT神保町（東京）
		うでだめし ふつう	10,074,070	表現が含まれており、フタを上げ後ろ向きに	
		うでだめし むずかしい	7,797,110	座ることで男子大便及び女子小用になります	
		おはなし	1,903,790（ふつう）	フランシスコ·マサ·フィリオ	
	侍魂		960,800（使用キャラ：覇王丸）	EGC−(神)の人（レイラ殺害疑惑）	荏原ゲームコーナー（東京）
	ファイティング武術2nd!		2'02"86（使用キャラ：蘭芳）	WILLARD−(灰) 負けてもしゃあない	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	全日本プロレス フューチャリングバーチャ		0H24M19S（使用キャラ：オブライト）	EXレビュー UTI	ゲームプラザ白山（熊本）
3回目集計	ライデンファイターズ2	エイジスIV	105,081,420	XRX−いしはらくん	個人申請西条プラザゲームコーナー（広島）
		ビーストウイング	104,276,490	GSK	GAME'S MILK（京都）
		チェイサー2000	109,704,760	練習中(ま)	TILT神保町（東京）
		デスヘッダー	105,057,580	XRX−いしはらくん	個人申請西条プラザゲームコーナー（広島）
		イレーザー	103,448,890	GSK	GAME'S MILK（京都）
		グリフィン	102,980,020		
		ライデンMK=II	106,815,320		
		ジャッジスピア	111,378,870	AXIOM−H·Y(奈)	アミューズメントスペースフジ（大阪）
		ヘルダイバー	108,237,820	REF	個人申請ゲームインサム蕨東口店 埼玉
		スレイブ	113,411,500	GAP−LUS	個人申請遊'S草加店（埼玉）
	月華の剣士	ストーリーモード	6,178,800（使用キャラ：玄武の翁）	DOI	オキモト（広島）
		サバイバルモード	43人斬り（使用キャラ：楓）	DOI	オキモト（広島）
	ショックトルーパーズ		30,429,100	そろそろ運ゲー？ JKP−ACE	ジャスコ西店プレイランド（兵庫）
	モーターレイド		43,494（使用キャラ：ロビン）	CPM。	個人申請ハイテクランドセガアヴィオン(大阪)
	コットン2		31,398,400	叙情デス愛好会 K·I(租)	プレイランドエフワン（宮城）

ハイスコア講評

今回はコナミのDJゲーム、ビートマニアから。5個のボタンとターンテーブルで、音楽に合わせてリズムを取るノリノリのゲームです。リズム感が高得点の秘訣でしょうか。

次はモトクロスGO!。今回から部門別集計開始です。

ハーレーダビットソン&L.A.ライダーズは、点数が相当運に左右されるようです。

集計2回目の私立ジャスティス学園は、使用キャラが雹&恭介になっています。基本となるのが恭介の永久コンボなのは前回と同じですが、永久コンボができない敵には雹の完全燃焼アタックで稼いでいるようです。

プチカラットの、うでだめしモードは今回から3部門に分けて集計しています。が、対戦モードも含めて同一人物の独占になっています。どの部門も2位に大差をつけてのブッちぎりトップ、このまま終了？

侍魂は前回から1万点ほどの更新。プレイ中に点数が見えないので、何をしたら点数が高くなるのかが分かりにくいのが難点のようです。

ファイティング武術2nd!は、前バージョンの最終記録保持者WILLARD氏が出てきました。使用キャラは蘭芳になっています。空中コンボを極めていないとこんなタイムは出ないでしょう。

全日本プロレスフューチャリングバーチャは、前回集計のタイムからほぼ半分にまで縮まっています。まだ縮む余地はあるのでしょうか。

ライデンファイターズ2は、トップのプレイヤーの顔ぶれ

君こそゲーメスト！

ストリートファイターZERO2	ナッシュ	3,265,000	45万落ち	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ロレント	3,129,200	だ	
レゾン		663,700	ぱち先生(氏)	ゲームコーナーフジ（東京）
ソニックウイングス3	ブラスターキートン	3,618,000	☆CAT'S－WXW	アイリン夢空間（岐阜）
	真尾まお	5,407,000		
	ホワイティ	3,546,900		
	コウフル&リヴァー.N.ホワイト(組)	3,397,700		
19XX	震電	19,545,600	ミヤモトとクジラの恋人K.N	タイトーイン002スタジアム（大阪）
スーパーストリートファイターⅡ	E・本田	2,147,600	GSM－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
	バルログ	2,195,300	おさるステーションにおさるがいない。	モンキーハウス本館（福岡）
	キャミイ	2,177,600	G.M.C.ZFC.URA(バ)(リ)	ゲームコーナーフジ（東京）
バンバンボール		74,827,292	WZH	GAME'S MILK（京都）
スーパーストリートファイターⅡX	ザンギエフ	1,863,000	GDS－S.O!!	ゲームコーナーフジ（東京）
ナックルヘッズ	グレゴリーダレル	2,064,500	G.M.C.機械T・H(ほ)ハッ!!	モンキーハウス本館（福岡）
ヴァンパイア	モリガン	2,081,300	GSM－つる	ゲームコーナーフジ（東京）
アベンジャーズインギャラクティックストーム	ストーリーモード	283,700	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
	VSモード	786,700		
鉄拳2	吉光	1' 10" 96	NSY－OMG	Newパンアップ（千葉）
	ニーナ	1' 16" 35	G.M.C.ガスターれべる氏パターン使用	ゲームコーナーフジ（東京）
将棋の達人		49手	ASG－如月浪人－RIN	オレンジペコ（愛知）
セクシーパロディウス	オプション	7,045,800	SUR－DXP－天馬(犯)	個人申請ゲームハウスJOY（兵庫）
ライデンファイターズ	ビーストアロー	54,550,210	IML－PSI(目)	個人申請モンキーパンチ（愛知）
ぷよぷよ通		1,146,352	死ぬまでぷよぷよ同盟SPD－水無月愛理(ぷ)	Newパンアップ（千葉）
D&D®タワーオブドゥーム	ドワーフ	1,144,497	FEMC－和泉	個人申請パル（宮城）
オーライル	連付き	8,669,780	RECCA－ZAC－Ristar	Newパンアップ（千葉）
龍虎の拳	ロバート	1,140,630	香月	コスミックプラザABC（大阪）
アルゴスの戦士		9,721,110	AZU－RVF－H.S	トライアミューズメントタワー（東京）
フェリオス	ハード	1,238,660	遠い124万点天理剣聖TEN	GAME'S MILK（京都）
モンスターランド		8430G	NCP－ねこんちゃん	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

NEO Mr.Do!		3,207,100	J.G.K－ALL(副)	個人申請ゲームプラザアミュー（大阪）
グループオンファイト		1,406,300（ファルコ,ゲルトファイマー）	ウソじゃないってNTS(サミット無)	個人申請ボウルニュ オリンピア（東京）
サイドバイサイド2	中級	2' 19" 70	MUGEN限界はまだまだ	アミューズメントラージ（福岡）
	超弩級	2' 53" 30	R.N	個人申請アピタ東海道店内G-EXPRESS（愛知）
スカッドレースニューバージョン	中級	2' 25" 74	D.Hill(D.H)(爆)隊員	個人申請 イテクエンタテインメントアーサー（長野）
トップスケーター	上級	1,251,887	TSU.（ここまで来るのに月10万円）	個人申請西郷会館（東京）
ソルディバイド	カシュオン	5,407,900	（100回に1回）(改)おさる	個人申請アミューズメントパラダイス（長野）
	ヴォーグ	5,229,000	(改)おさる	
ザ・ハウス・オブ・ザデッド		117,580	YsK－与作	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
スカッドレース	初級 昼	2' 15" 39	何故か東京(謎)MSO－おーさま(爆)(欽)	個人申請新宿スポーツランド本館（東京）
対戦とっかえだま		5,422,400	粗点稼ぎ大失敗(泣)DKZこと店員倍損	オレンジペコ（愛知）
NEOボンバーマン		692,500	WZH	GAME'S WiLL（京都）
鉄拳3	キング	1' 35" 88	m.c.K.T	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	三島 平八	53" 80	HYAKU－KTL－明大前アイン	個人申請チャレンジャーゲームズ店（大阪）
	オーガI	56" 78	HRS	アイリン夢空間（岐阜）
ストリートファイターⅢ	オロ	6,230,500	PYO	タイトーイン町田（東京）
	ケン	5,470,900		
スターグラディエイター	ジューン	1' 27" 47	G.M.C.機械T・H(ほ)	モンキーハウス本館（福岡）
ヘヴンズゲート		2' 40" 83（使用キャラ:ジン）	G'z HID	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
蒼穹紅蓮隊	屠竜	37,862,826	CKL－ESK	ギャレッソ津田沼店（千葉）
ストライカーズ1945	震電	2,279,700	AKA	個人申請ジャックアンドベティ日吉店（神奈川）
バトルガレッガ	ノーマルキャラ	16,162,990（ワイルドスネイル）	う牛(スペインヤロー状態)	TILT神保町（東京）
	チッタ	15,071,260	HDK	ギャレッソ津田沼店（千葉）
	ミヤモト	16,778,090	小僧と呼ばれる小僧NLB－KNTR(浩)	GAME in DAiEi（千葉）
もうぢゃ	対戦もうぢゃ	4,808,830	SAS－ANP(ひ)卒論提出2週間前	電脳空間遊ing（山梨）
ぷにっきいず		644,450	SAS－ANP	電脳空間遊ing（山梨）
ストリートファイターEXplus		2,981,800（ガンマ使用）	きんきょ	個人申請日本メカニック（鳥取）
サイキックフォース	ウォン	2' 24" 03	大久保PF向上委員会名誉会員KKN－鈴将	個人申請YOU&YOU大久保（千葉）
豪血寺一族外伝最強伝説		3,570,900（クララ,クララ使用）	G・CRUSH－CYA	アイリン夢空間（岐阜）

も増え、順調に点数が伸びてきています。前回の集計で僅差だったジャッジスピアは今回もトップと2位の差がたったの5万点。このゲームの5万点といえば、ほんの2～3秒弾にカスれば入る点数です。この厳しい争いを立て続けに制したのがアミューズメントスペースフジのH・Y氏。今後もジャッジスピアでの活躍が期待されます。

残る2周クリア未達成キャラはライトニングのみとなったストライカーズ1945Ⅱ。

今回ついに2周目8面まで進んでいます。ここまでくれば2周クリアも目前。はたして次回の集計で2周クリアは達成されるでしょうか、注目しましょう。

バーチャーファイター3tbはトップと2位のプレイヤーの差はたったの0.7秒差。厳しい争いです。

ソルディバイドはヴォーグで記録を更新し続けていた(改)おさる氏が、カシュオンも更新。残るはティオラのみ。

ストリートファイターEXplusはひさびさの更新です。ガンマの百烈を使った永久コンボ（キャラ限定）でヒット数を稼いでいるよう。プレイヤーからはビデオを送っていただきました。

根強い人気のバトルガレッガですが、このところワイルドスネイルが盛り上がってきています。これは対マッドボール（2面ボス）で安定して点数が高くなる新パターンが発覚したからのようです。また6面のレーザー砲台の5万点2回取りが簡単にできるようになったのも大きいのではないでしょうか。

まさに今が伸び盛り、今後のさらなる更新に期待です。

2月22日現在

めざせハイスコア!!

新しい環境で新しい生活を迎えた方も多いと思います。新しい土地での新しい出会いを求めて、ゲーセンに足を運んでみては…

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9－4渋田ビル1F ☎(028)634－0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (オミクロン)	47,623,350	SGL・ひろりん	2P 1cALL 連付 残×1
2	Gダライアス (ニュー)	34,920,150	ぱるぱる	1P 1cALL 連付 残×3
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ 庵・ユリ)	651,800	六本木 純一	1cALL
4	私立ジャスティス学園 (雹・恭介)	5,732,500	NOT A	
5	ウインターヒート (スピードスキー JPN)	11"803	NOT-A	
6	ウインターヒート (ダウンヒル、JPN)	33"97	NOT－A	
7	ウインターヒート (ショートトラック JPN)	44"40	NOT A	
8	ウインターヒート (スピードスケートJPN)	34"68	NOT A	
9	ウインターヒート (ボブスレー、JPN)	42"96	NOT A	
10	Gダライアス (ミュー)	28,776,340	ぱるぱる	1P 1cALL 連付 残×3

今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21－1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (斬鉄)	2,204,500	SiS－TIR	1c ALL
2	月華の剣士 (烈火)	2,165,100	SiS－TIR	1c ALL
3	月華の剣士 (守矢)	1,988,500	ATP TIR ZS	1c ALL
4	月華の剣士 (楓)	1,881,300	ZS－TIR	1c ALL
5	月華の剣士 (雪)	1,420,900	MIE バオクン	1c ALL
6	月華の剣士 (紫鏡)	1,220,300	TAK たいしょう	1c ALL
7	月華の剣士 (鷲塚)	1,210,600	TAK たいしょう	1c ALL
8	私立ジャスティス学園 (ジャスティス学園)	4,244,900	ZS－TIR	1c ALL
9	バトライダー (超能力者チーム)	6,377,230	NGE－MER	1c RD.6
10	ブレイジングスター (ウィンディナ)	18,570,300	NGE－MER	1c RD 6 連付

ゲームセンタードリーム ☆=0 (0)

宮城県仙台市青葉区中央2－1－17東四ビルB1 ☎(022)224－1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (ニーナ)	2'10"51	JDS	ALL
2	鉄拳3 (オーガ2)	1'18"56	CE－SSS	ALL
3	鉄拳3 (ノイ)	1'51"28	JDS	ALL
4	鉄拳3 (クマ)	2'15"98	あっ、パンだ。 JDS	ALL
5	怒首領蜂 (TYPE－B)	121,835,590	Y S	2 6
6	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	1,125,900	JDS	1－8 連付
7	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	1,270,100	T S島貫 紅茶もアールグレイ	2－1 連付
8	ウインターヒート (スピードスキー)	11"487	何	
9				
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0 (51)

北海道札幌市南区澄川4条3－3－11 ☎(011)813－6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルライダー (Ver.B)	8,323,750	VHA	ラスボスで死亡
2	月華の剣士 (御名方守矢)㊌	2,767,400	BOWIE	ALL
3	ライデンファイターズ2	91,009,740	DKN	ALL 残×0
4	私立ジャスティス学園	6,444,400	VHA	ALL
5	X－MEN vs.ストリートファイター (リュウ、チュンリー)	1,991,500	H KODA	ALL
6	ソンソン	115,020	H KODA	2周目
7	サボテンボンバーズ	82,821,000	D	102面
8	ショックトルーパーズ (ミルキー・ソーピー・マル)	27,301,800	大堀邦SRZ暁	ラスボスで死亡
9	サラマンダ2	959,500	魔道人類ジャンキー	2－6
10	アルゴスの戦士	479,280	CHA	

コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4－1－21 ☎(0299)84－1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトライダー－Ver B (ストローマン)	10,341,900	KSG	ALL
2	バトライダー (ストローマン)	10,373,100	KSG	ALL
3	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)	99,981,740	TAS	ALL
4	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	92,182,660	EASY	ALL
5	ライデンファイターズ2 (フェアリー)	84,347,150	EASY	ALL
6	Gダライアス (λゾーン)	29,138,190	EASY	ALL
7	Gダライアス (μゾーン)	30,510,390	EASY	ALL
8	Gダライアス (νゾーン)	35,129,200	EASY	ALL
9	Gダライアス (oゾーン)	47,787,040	EASY	ALL
10	ストリートファイターⅢ2nd (オロ)	5,145,200	CKL－ESK	ALL ピンチなので使わせてもらいます。

プレイランドエフワン ☆－3 (42)

宮城県仙台市青葉区中央2－6－6タベイビルB1 ☎(022)261－5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (D NO135)	50,221,690	SOP ヤンの木マ ア	ALL 連
2	私立ジャスティス学園 (雹&恭介)	11,263,800	これでしばらく休業かな？ジャスティスメン	ALL 連
3	月華の剣士 (サバイバル 楓)	35人斬り	吐血マ ア男 代	力 使用
☆	コットン2 (アプリ)	31,398,400	叙情デス愛好会 K 楓	ALL 連
5	ストライカーズ1945Ⅱ (ハヤテ)	2,983,300	そろそろ やりますかぁ～	ALL 連 ケッケッケ
6	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,734,400	葉っぱ系会員6番 SOP H.S琴音	ALL 連 残×1
7	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	7,707,200	パンチと恋仲説 ぽ～ず	ALL 連
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	6,316,400	鶴来屋8号室	ALL 連
9	Gダライアス (クシーゾーン)	32,202,550	ENK－RJ (強制SOP武士団)	ALL 連 512×1
10	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,047,450	S F (SOP) 楓はちょっと‥	ALL 連 鳥208万

NTK ☆=0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33－2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂	915,050	KAN	やきゅう使用 ALL
2	ゴウカイザー	452,200	YAS	ゴウカイザー使用 ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト	775,400	IKL	みぞくち使用 ALL
4	デッドオアアライブ	2'54"00	KAN	かすみ使用 ALL
5	ライデンファイターズ2	60,951,840	MR2	スレイブ
6	ライデンファイターズ2	75,541,980	ATS	ヘルダイバー
7	ライデンファイターズ2	76,319,250	ATS	エイジスⅡC
8	ライデンファイターズ2	64,752,900	MR2	ジャッジスピア
9	ライデンファイターズ2	72,906,530	ATS	ヘルダイバー
10	ライデンファイターズ2	49,976,720	MR2	ダークソード

ギャレッソ津田沼店 ☆=1 (55)

千葉県船橋市前原西2－15－16酒井ビル ☎(0474)74－4761

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	怒首領蜂 (Aタイプ)	635,226,660	LAOS－長田仙人	2周ALL 残×3
2	Gダライアス (ニュー)	38,371,520	CRM ZAC •••	ALL
★	Gダライアス (ラムダ)	31,005,100	DAI	ALL 51200×1
★	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	37,862,826	CKL ESK	ALL B×16 全敵×2
5	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	5,967,200	うなじ雹	ALL
6	ウインターヒート (ボブスレー)	41"15	復活 握力78 デビルハンド西村	
7	ウインターヒート (スピードスケート)	33"21	握力78鉄拳制裁 デビルハンド西村	
8	ヴァンパイアセイヴァー (アナカリス)	807,300	セイヴァー 仲間募集 どせいさん	ALL
★	バトルガレッガ (チッタ)	15,071,260	HDK	ALL
10	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	16,128,220	くやしっス‥‥ CYR－GEBOKU	ALL 連

モンテカルロ ☆=0 (25)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323－2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ2nd (ユリアン)	3,362,000	魔B党－おしょう	ALL
2	ストリートファイターⅢ2nd (ヒューゴ)	3,878,800	魔B党 おしょう	ALL
3	月華の剣士	6,065,800	魔B党－おしょう	1cALL (翁・技)
4	月華の剣士 (サバイバルモード)	35人斬り	この店で 番ロリな人	1c (中国人 力)
5	プチカラット (うでだめし・かんたん)	2,351,800	パターン作るヒマが無い、コノ	1cALL シルバーパール&デビル
6	ゼロガンナー (エキスパート)	1,034,100	僕はロリコンです いやマジで、真性っス	1コイン 10面 中島君使用
7	バトライダー (上級コース)	8,742,730	魔B党 おしょう	1cALL SHORTY
8	バトライダー Bバージョン(一般コース)	7,571,760	魔B党－おしょう	1cALL
9	サイドバイサイド2RR (超弩級・逆走)	3'05"33	MO.	LANCER AT
10				

プレイシティ24 ☆=3 (156)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23－5089

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (ジャッジスピア)連	98,483,880	大阪じゃ無理かな―	ALL
2	ライデンファイターズ2 (スレイブ)連	96,323,890	大阪でもOKよ	ALL
3	ブレイジングスター (ウィンディナ)	30,164,540	あごう	ALL
4	マーヴルvsカプコン	2,489,300	Dr.ルミナスイリュージョン	ALL
5	月華の剣士	1,525,600	允彦	ALL
6	月華の剣士	1,660,400	Dr.ルミナスイリュージョン	ALL
7	月華の剣士	1,504,500	Dr.ルミナスイリュージョン	ALL
8	月華の剣士	1,396,800	Dr.ルミナスイリュージョン	ALL
9				
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=1 (160)

千葉県八千代市八千代台東1－6－17 ☎(0474)85－2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトライダー (ノーマルコース)	5,326,560	BJJ	ALL 旧Ver.
2	ライデンファイターズ2 (フェアリー)	14,549,750	H・I	S－6 連
3	ライデンファイターズ2 (ブルージャベリン)	7,162,230	H・I	S 4 連
4	ライデンファイターズ2 (ダークスウォード)	4,573,420	H・I	S－3 連
5	ライデンファイターズ2 (ライデンMk.Ⅱβ)	2,602,540	H・I	S－3 連
6	月華の剣士 (楓)	29人斬り	F4T	サバイバルモード
7	私立ジャスティス学園 (雹 ティファニー)	4,482,200	F4T	ALL
8	月華の剣士 (雪)	1,634,200	S T	ALL
9				
10				

トミームナコ ☆=0 (26)

群馬県高崎市本町69 ☎(027)361－0827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン	2,855,500	魔B党－おしょう	ALL ウルヴァリン、ロックマン
2	バトライダー (Ver.B)	7,477,630	魔B党 おしょう	ALL 一般コース
3	ストライカーズ1945Ⅱ	2,016,000	とうってえ君	2－4 連 1周目150万 フライングパンケーキ
4	ストライカーズ1945Ⅱ	3,915,200	魔B党 おしょう	ALL ヒューゴー
5	ストリートファイターⅢ2nd	3,238,900	魔B党－おしょう	ALL ユリアン
6	ストリートファイターⅢ2nd	3,068,500	TAM	ALL ケン
7	ウインターヒート	11"400	TAM	スピードスキー ノルウェー
8	ウインターヒート	34"55	魔B党－おしょう	スピードスケート イギリス
9	マーブルスーパーヒーローズ	1,921,800	J.P	
10				

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=1 (1)

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53－5332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン (ロックマン、モリガン)	11,862,400	松田No 3	ALL
2	月華の剣士 (玄武の翁)	6,177,500	さすらいの糖胡芦	ALL 連・技
3	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	6,059,600	MARS REI	ALL
4	私立ジャスティス学園 (雹、さくら)	4,240,000	YU	ALL
5	プチカラット (うでだめし)	1,971,500	さすらいの糖胡芦	ALL 師匠 ふつう
6	月華の剣士 (タイムアタック)	39人斬り	さすらいの糖胡芦	ALL 連 技 楓
7	バトライダー (練習コース)	3,130,630	おでん兄弟(弟)	ALL
8	バトライダー (一般コース)	6,373,240	ARGキトク ZZZスグ帰レ！	ALL
9	バトライダー (上級コース)	8,133,270	SAG	9面
10	バトライダー (特別コース)	5,317,360	おでん兄弟(兄)	11面

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドエフワン（宮城県）
UGF氏、NEC氏、(も)386氏、木之本まいん氏、OOT氏、やまけん氏、ECE氏、(文)氏、長田仙人氏、8号氏、ZAC-Ristar氏、かぶさん氏、フルエンモ氏、水無月愛理(ぶ)氏、HDK氏、ぼーず氏、ご来店誠にありがとうございます。

●プレイシティキャロット二荒（栃木県）
みなさん、もう鉄拳3がPS版で出てやりまくっていると思いますが、そろそろ遊びで木人を使いましょう。そしてゆくゆくはあなたも木人マスターへ!!キャラによっては空中コンボにこんな技などが…

●八千代プレイランドカーニバル（千葉県）
・H―君卒業おめでとう&退職サヨウナラ。きちんと就職してスコアみたいにあきらめず有意義な人生を送ってください。
・毎月第4土曜日にフリープレイ大会やっています（八ズ）。1時間300円ですが定員になり次第締め切ります。それと久しぶりに対戦大会もやる予定ですのでこちらのほうの参加もお待ちしております。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉県）
ゲーム倶楽部大船のFISCSHER氏orABU氏（のどちらか）、ストライカーズ2のことでTELしたときはいろいろと教えていただきありがとうございました。それと、TILT神保町のスコア担当の方には、ビデオの件でお世話になりました。 by スコア担当UKY

●ソニック・ビーム（千葉県）
3Fフロアがついにオープンしました（麻雀ゲームは大幅増加で3Fに移動）。さらにパワーUPしていく予定です。

●Newパンアップ（千葉県）
仙台エフワンのみなさま遠征中は大変お世話になりました。特にPGP―まちゃみさん、連夜のかぶ[illegible]トーク本当にすみません。彼の暴走は誰にも止められません…。SPD―水無月愛理(ぶ)

●熊谷ガリバー（埼玉県）
2月15日をもって、社員のたけぞうさんと、アルバイトのブラさんこと木村君が辞めることになりました。長い間、お疲れさまでした。お店を辞めてもアーケードゲームは続けてくださいね。お二人が辞めるのに伴い、アルバイトのとばりんが復活しました。またよろしくお願いします。3月には、セニョールさんも辞める予定です。先の2人同様、長い間お疲れさまでした。たまには遊びに来てください。

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京都）
やっとこえー吉田さんが来てくれました。とてもうれしいです。でも麻雀してくれません。だから金曜日にきてね。エアガイツ入りました。しかもいっぱい。どーすんだよって感じ。みんなプロレス使って「しゃーしゃー」いってます。 by兄夫

●TILT神保町（東京都）
JOO氏、イエティ氏、NAL氏、長田仙人氏をはじめ、たくさんの方のご来店ありがとうございました（とはいうものの、各氏のご来店は先月締切の直後だったので、だいぶ前のことですが…）。特にNAL氏とはかなり有益かつぶっ壊れた数日間を過ごせて楽しかったです（この項私信です。）・「グルーヴ地獄V」の「クサイモン」自力でLv.8を超えたという方ご一報ください。ちなみに身内でLv.8までいったのは今「プチカラット」をやっている会社員の人約1名です。
担当‥新割り96本目でウサギを切った弟夫

●GIModel（東京都）
AOUショーも終わり、新製品が続々入荷予定。遠方からもご来店お待ちしております。荻窪の新店もよろしくね!

●ゲームコーナーフジ（東京都）
CYR-JUN君、お元気ですか?ついにバイソン君が仲間入りしました!気が向いたら連絡してください。 by常連一同

●Jogo江古田店（東京都）
スコアラーになりたい、スコアラーになりたい、スコアラーになりた〜い!!
キミ、江古田スコアラー学院って知ってる?あなたの夢をかなえちゃう!江古田スコアラー学院!
江古田スコアラー学院は自由な創造の学校、21世紀のハイテク機材と優秀なコーチ陣がバッチリサポート、何でも勉強できちゃうマルチメディア校!（笑）アニメ、コミック、声優、カラオケ、スコアラー目指すなら絶対ココ!
みんなの夢の強〜い味方、江古田スコアラー学院!ただいま平成10年4月生募集中!ゼ〜ッタイ来ないとぉ、ダメだよぉ!ESGで待ってるよ〜ほなねぇ〜

●AMファクトリータイムマシン（東京都）
これが載る頃にはもうタイムマシンはなくなっているんですね。常連一同、残念至極です。今までご来店くださったみなさま、本当にありがとうございました。
by「来月はさいごだからいっぱい書くぞー」スコア担当Yuu

●電脳空間遊ing（山梨県）
松本の御一行さま来店ありがとうございました。

●ゲームパレス（静岡県）
はっきりいってスコアがぜんぜん集まりません。3コしかないです…。残念です!!

●夢空間ファンタジー（長野県）
みんな知っているか!この欄には文字制限がないので我々お店側は好き勝手書いてるが、スペースにちゃんとまとめる担当者のゲップの臭さを!知ってるか! by店員

●グリーンプレイランド（岐阜県）
いまだに鉄拳3で盛り上がってます。最速のエクスプローダーがガード崩しだったらなぁ…マニアックな独り言が涙をさそいます…。来月からはエアガイツ…どーだろう?出る前からあのキャラが…なんてやってるあたりイヤな予感がするのは私だけなのでしょうか…まあこれから家庭用も出る鉄拳3はまだまだやっていくつもりなので対戦やりたい!!…という人は遊びに来てくださいね。

●アイリン夢空間（岐阜県）
制覇…①他を抑え、権力を握ること②優勝すること
達成…成し遂げること
（集英社国語辞典より）

●ゲームプラザイエローハット（愛知県）
AOUショーの後に巣鴨の某店に行きましたが、同じ直営店でも売上が一桁違うと、扱いも桁違いです。しょうがないのか?P.S.某W・Cの店員さんが、カウンターのショーケースの中が妖しいと言ってたそうですが、そういうことは直接夜番の店員に言ってください。夜番店員ABE（悪者）

●荏原ゲームコーナー（東京）



ゲームインDAIEI ☆=0(36)
千葉県市川市南八幡4－1－7駅南ビルB1 ☎(047)376－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	バトルガレッガ（ミヤモト）	16,778,090	小僧と呼ばれる小僧 NLB－KNTR(酒)	ALL トリ176
2	ライデンファイターズ2（ジャベリンスレイブ）	101,020,810	タイムマシン閉店記念 御室飯狸－NUMAX	ALL
3	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	70,961,450	NLB－KNTR(酒)	STAGE6
4	私立ジャスティス学園	6,311,800	NAO	ALL 響・雷蔵
5	ストリートファイターⅢ2nd（豪鬼）	6,593,900	Y	ALL
6	月華の剣士（サバイバルモード）	38人斬り	M.Y－剣魂	楓(力)
7	ブレイジングスター（ウィンディナ）	21,898,180	NLB－KNTR(酒)	STAGE6
8	サイバーン（2号機）	9,985,000	NLB－KNTR(酒)	2－1
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆=0(28)
千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(0470)93－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイヴァーン（2号機）	13,443,070	HARD－ENZO ライバルはアゴです!	2－4、[illegible]付
2	サイヴァーン（3号機）	16,090,830	AES－NAD（旅に出るんです。）	2－5ボス、[illegible]付 10万×3
3	マーヴルvsカプコン	3,128,700	AES－茶柱カマーズ RB2やります。	ALL [illegible]付
4	月華の剣士（タイムアタック）	37人斬り	HARD－TORA	サバイバルモード使用
5	月華の剣士（玄武の翁）	5,505,600	HARD－TORA（カメ×365日）	ALL、D×10、[illegible]付
6	パズルボブル4	89,771,130	ニューゲームなので、仕方なくのせる。	パズルモード、ふつう プレイヤー－KEDS
7	ストライカーズ1945Ⅱ	2,155,700	Ating－AB子	2－8、[illegible]付 モスキート
8	怒首領蜂	286,112,030	A氏クリアーまでがんばってください	2－7 Cタイプ、ショット
9				
10				

ソニックビーム松戸店 ☆=2(6)
千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(047)360－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ	2,331,100	KSW－KJBO	疾風 2－8
☆	ストライカーズ1945Ⅱ	3,083,300	MOL－CKDF－ふるえんも	フライングパンケーキ ALL
3	ライデンファイターズ2	97,313,580	NOTR－TEN（人生の落伍者）	ジャッジスピア ミクス1つのがし
4	怒首領蜂	359,489,760	Pノイシブウケソグモノ、Mr.野人	C－SHOT 火蜂TEN氏に感謝
5	だい好キッス	183,980	パフェがダメ 鈴木 美鈴	ALL コ～イチ 2万5千落ち
6	対戦とっかえだま	4,275,200	やっと400万 鈴木 美鈴	ALLひろし&ひとみ 67－22
7	レーシングジャム（デイ[illegible]ス）	2'07"821	KEN－2	MT完走 インプレッサ使用
8	レーシングジャム（ナイトコース）	2'10"375	KEN－2	MT完走 インプレッサ使用
9				
10				

Newパンアップ ☆=1(3)
千葉県柏市旭町1－3－14 ☎(0471)43－9829

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン（ロックマン・チュンリー）	3,077,600	Mirage－MDK－SKO	ALL[illegible] 乱入－ハルク
2	バトライダー（ストロ[illegible]マン×3）	13,615,430	RECCA－YMN	ALL 上級
★	鉄拳2Ver.A（吉光）	1'10"96	MSY－OMG	ALL[illegible] [illegible]0'46
★	ぷよぷよ通	1,146,352	死ぬまでぷよぷよ同盟 SPD－水無月愛理[illegible]	ALL[illegible] [illegible]1025 全消し×3 16連鎖
★	オーライル（[illegible]付）	8,669,780	RECCA ZAC－Ristar	ノーミスALL
6	MSH vs SF（リュウ・ウルヴァリン）	5,128,800	レッサ	ALL 乱入－さくら
7	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	36,108,915	CKL－ESK	ALL B×15 P×2 1,3面)
8	バトライダー（シルバーソード ミヤモト フライングバロン）	7,122,260	－MOR－	13面ALL SPECIAL
9	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,576,330	ばびんちょ(さ)	ALL チャイナ
10	ぷよぷよSUN（ふつうモード）	1,314,286	現物支給米8kg(泣)(ぶ)	ALL[illegible] 30万落ち 16－15－12

熊谷ガリバー ☆－0(36)
埼玉県熊谷市筑波2－49－8 ホーラムアキヤマビル1F ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（Ver.B）	6,153,950	どうしてもできトー IRD3－ONKEL	ALL [illegible]コース あと200万?
2	マーヴルvsカプコン	1,406,600	ワーイ焼きイモDeath	ALLモリガンへノムシャドウレディ乱入有
3	ハーレーダビッドソン	5,213,510	あと3万なのに‥(泣) IQ?	FXRP AT タコミスで3万落ち
4	ハーレーダビッドソン	5,004,010	28号	スポーツスター AT
5	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	1コインALL	OKB	サスケ使用
6	ゼロガンナー	1,546,000	ZKR	ALL エキスパート コノラ使用
7	ライデンファイターズ2（スレイブ）	101,291,220	1面てきとう IRD3－ONKEL	ALL[illegible]
8	月華の剣士（翁）	5,751,100	SNT[illegible]	ALL 技てきとう
9	サイドバイサイド2RR（超弩級・逆走）	2'59"56	JKR	GT－R MT
10	Gダライアス（vゾーン）	36,966,620	i－duck－j・k	ALL[illegible] ノーミス

池袋プレイランドラスベガス ☆=2(78)
東京都豊島区西池袋1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	将棋の達人	55手	ASG－如月浪人－RIN	ALL
2	MSH vs SF	3,289,100	天満豪晃	ALL 日焼けさくら ウルヴァリン
3	私立ジャスティス学園	5,566,200	H.T	ALL 雹
4	私立ジャスティス学園	1,765,600	HLY－(FAL)	ALL 恭介
5	月華の剣士	1,264,200	HOL－(FAL)	ALL 李
6	月華の剣士	1,034,800	プリメラ	ALL 雪
7	プチカラット（うでだめし－ふつう）	2,025,500	MEG	ALL
8	プチカラット（おはなし）	706,220	浜丘麻矢	ALL ふつう パール&デール
9				
10				

ゲームプラザコトブキ ☆=0(9)
埼玉県浦和市白幡5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プチカラット うでだめしモード(かんたん)	2,789,480	ナメタケ	ALL サファイヤ
2	プチカラット うでだめしモード(ふつう)	6,102,240	ヌケナイ	ALL サファイヤ
3	プチカラット うでだめしモード(むずい)	2,252,330	ドウショウ	ライン192 サファイヤ
4	Gダライアス（ニュー）	37,061,070	T Y	ALL [illegible] 残×3
5	私立ジャスティス学園（電・雹）	4,228,300	AAE	ALL
6	月華の剣士（雪）	1,298,400	KAI	ALL
7	月華の剣士（楓）	1,169,300		ALL
8	月華の剣士（武蔵）	25人斬り	ZYX	
9				
10				

東京レジャーランド小岩店 ☆=1(8)
東京都江戸川区南小岩8－15－3 ☎(03)5668－8411

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII2nd	6,747,600	GSM－亀	ALL 豪鬼使用
2	私立ジャスティス学園(響子、英雄)	5,528,500	KOS KS	ALL
3	ビートマニア(hip,reg,sou,hou	489,645	KOS－hql	573×4
☆	ビートマニア(エキスパートモード)	646,891	ALPHA	874 74 0 4
5	コットン2(アプリ)	29,225,600	GFG－まる	ALL 風×3 連付
6	ライデンファイターズ2(ジャベリンスレイプ)	102,395,540	御宇飯理 NUMAX	ALL 連付
7	ブレイジングスター(ウィンディナ)	22,447,650	Do	6面死亡 連付
8	雷電II	10,243,390	GAK	3-5で達成 連付
9	レーシングジャム(ナイトコース)	2'03"625	KEN－2	WRX使用 MT
10	サイドバイサイド2RR(超弩級)	2'56"90	(爆)ナイトキッズ悪魔ケ丘(そのまんま・・)	ランサー使用 AT

タイトーイン町田店 ☆=1(259)
東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	8,447,400	SuperBT24h	ALL ㊥㊧ 霞の響子使用
2	ライデンファイターズ2(デスハーダ㊥)	75,202,180	CYR KSL WARRIOR	ALL 焼肉GET!!
3	ライデンファイターズ2(ジャッジスピア㊥)	89,100,150	HIR－せたろ	ALL
4	ライデンファイターズ2(スレイプ㊥)	75,577,490	阿南 梅夫	ALL
5	Gダライアス(ξゾーン㊥)	33,764,140	T³－WIZ	ALL
6	ストライカーズ1945II(震電㊥)	2,554,300	R N 中野龍	2 8 ラスボス
★	ストリートファイターIII(ケン㊥)	5,470,900	PYO	ALL
★	ストリートファイターIII(オロ㊥)	6,230,500	PYO	ALL
9	ディグダグ	301,030	穴掘り	Round 29
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=6(306)
東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1・B2 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	モトクロス・ゴー(初級)	1'34"56	ZBL－LED.rf	完走
☆	モトクロス・ゴー(中級)	1'38"36	D Hill小隊長㊥ D H.	完走
3	モトクロス・ゴー(上級)	3'15"70	ZBL LED rf	完走
★	鉄拳3(キング)	1'35"88	m c K T	㊥㊥ALL
☆	ハーレーダビッドソン	5,239,080	KMS㊥	EXRP ALL
6	ブレイジングスター(DINO－246)	43,219,600	留年記念	㊥ ALL
★	ザ ハウス オブ・ザ デッド	117,580	YsK 予作	ALL ランク1
8	ウインターヒート(スラローム)	22"90	変な奴教 2代目教祖 TMR たこまる	ロシア人使用 1P側
9	私立ジャスティス学園	9,964,700	妥協しちゃった僕は クズ人間 ナヘン	雹 ロイ ALL
10	鉄拳3(ロウ)	1'35"91	LKR	㊥㊥ALL 1本落ち

トライアミューズメントタワー ☆=2(16)
東京都千代田区外神田4－3－10 ☎(03)5295－2345

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー(エキスパートモード)	1,458,800	SGL SAKI (ABC)	ALL 1ミス 残ボム×2
2	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	106,476,600	SAM	ALL 残×0
3	Gダライアス(ξゾーン)	33,774,370	T³－フィンドライバー 餓早死亡	
★	Gダライアス(oゾーン)	53,652,680	CRM	ALL くちゅっち1万落
5	ストリートファイターEX2plus(サイクロンβ)	2,939,400	CPS HASSY	理論値まで あとちょりっス
6	ソーラーアサルトリバイズド(ロードブリティッシュ)	1,707,200	ありすがわりん (ひな)	1ミス
★	アルゴスの戦士	9,721,110	AZU－RVF－H・S	ALL 一千万点みえた
8	ダライアスEXver(上vゾーン)	10,868,530	PGN SVG	
9	マジカルドロップ2(ストーンー)	7,209,374	CRN ZAC Ristar	ALL ストレングス またまだあ
10	シンドバットミステリー	31,600	CKL－ESK	2周目3面 毒ゲーム

ゲームコーナーフジ ☆=0(276)
東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ヴァンパイア(モリガン)	2,081,300	GSM－つる	ALL D×10 カンペキ
★	スーパーストリートファイターII(キャミィ)	2,177,600	G M C ZFC LRA	ALL R×37 P×23 爪×3
★	スーパーストリートファイターII(E・本田)	2,147,600	GSM つる	ALL R×44 P×13 爪×3
4	ストリートファイターIII2nd(豪鬼)	7,218,300	GSM－山本洋介	ALL 4キャラ落ち
★	スーパーストリートファイターIIX(ザンギエフ)	1,863,000	GDS・S O I	ALL 13-6 2 ボ×1
★	レゾン	663,700	ぱち先生㊥	ALL ㊥
★	鉄拳2(ニーナ)	1'16"35	G M C ガスター れべる氏パターン使用	ALL ㊥ ㊥
8	マーヴルvsカプコン	1,723,700	八百X	ALL 無し サオトメ ロックマン
9	ゼロガンナ(エキスパート)	1,257,400	㊥	ALL 残×0 ナカシマ使用
10				

TILT神保町店 ☆=10(414)
東京都千代田区神田神保町2－14－4 ☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	プチカラット(うでだめし、かんたん)	3,241,750		ALL サファイア使用
☆	プチカラット(うでためし、ふつう)	10,074,000		ALL サファイア使用
☆	プチカラット(うでだめし、むずかしい)	7,797,110		ALL サファイア使用
☆	プチカラット(おはなし、ふつう)	1,903,790	フランシスコ・マナフィレオ	ALL バーズ使用
5	ライデンファイターズ2(スレイプ)	112,144,250	GAP LJS	ALL
☆	ライデンファイターズ2(チェイサー2500)	109,704,760	練習中㊥	ALL
7	ライデンファイターズ2(ヘルダイバー)	103,534,760	1人だけ低いです。STF－桑名摂津守	ALL
★	Gダライアス(μ)	35,109,070	別名おいしく回収マン ZBL NU	ALL ボス前2270万
★	Gダライアス(ν)	38,4?1,840	●RM－ ぬけないよ	ALL
10	Gダライアス(ξ)	33,717,310	T³－NEO Mrキバヤシ君㊥	ALL 512×1

AMファクトリータイムマシン ☆=0(6)
東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F ☎(03)5951－6024

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2(ミクラス)	98,007,890	偽善者の弟子	ALLしただけ
2	ライデンファイターズ2(スレイプ)	109,339,250	両替野郎DON	ALL 67万くらい?落ち
3	ライデンファイターズ2(チェイサー2000)	109,436,820	新入社員たけし君	初クリア 超甘
4	ライデンファイターズ2(ライデンMK－IIβ)	96,136,470	御宇飯律 NUMAX	初クリア キッスキク面!
5	ストライカーズ1945II(ファインクパンケーキ	2,140,100	まるしげ余作印部師匠 EGO	2 6 の弁当屋に2000点
6	鉄拳3(フォレスト ロウ)	1'31"50	TM総長まるしげ	日パターン
7	バトライダー Bバージョン(一般コース	6,764,400	遂にアシュラテンプル撃破 EGO	ALL テコース チンタ じゅーたん
8				
9	月華の剣士	2,355,100		亀仙人やってみただけ ALLしてないし
10	ライデンファイターズ2	0		ヘルダイバースレイプ 1面クリア(笑)

中央プラザ大泉店 ☆=0(23)
東京都練馬区東大泉1－35－6永楽ストア2F ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ウインターヒート(ダウンヒル)	33"06	MNK	ドイツ
2	ウインターヒート(ボブスレー)	41"86	MNK	ドイツ
3	ウインターヒート(ショートスケート)	33"61	HDO	イギリス
4	ウインターヒート(クロスカントリー)	4'47"86	MK	日本
5	ゼロガンナー(エキスパート)	979,900	ひで	10面 ガンシップ
6	バトライダー	6,766,780	結城 恋	6面 カーペット
7	ピンボールアクション	2,435,780	さとし	のみ 200万点プレイヤー
8	プチカラット	2,352,630	㊥	判定モードふつう ALL
9	鉄拳3	1'47"66	N・N	リン シャオユウ ALL
10				

G'－Model
東京都千代田区神田神保町1－26 1F ☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター(ペプロス)	26,088,410	一般人DBS	ALL
2	ストライカーズ1945II(ライトニング)	1,650,100	ECM－ZENJI	2-5 ㊥ 1周1ミス
3	ストライカーズ1945II(震電)	2,294,300	R N中野龍	2 8 ㊥
4	ストライカーズ1945II(モスキート)	1,946,900	C K	2-6 ㊥
5	怒首領蜂(タイプA)	150,439,370	ANR北本	2 7 ショット強化
6	怒首領蜂(タイプC)	425,131,300	Love S Q	2-7 ショット強化
7	プチカラット(うでだめし むずかしい)	2,704,680	両替野郎DON	ALL 18HT 512×1
8	プチカラット(うでだめし・かんたん)	2,968,930	トミヤマ28号	ALL
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0(129)
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94 4519

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セビウス(アレンジ マニアモード	2,604,310	ばんくら	EX11面 ALL ソルー48本
2	達人王	4,082,870	ばんくら	3-6
3	Gダライアス(ニュー)	36,375,480	CVM XAV	ALL
4	Gダライアス(ラムダ)	30,736,670	CVM NAK	ALL
5	ストリートファイターIII2nd(ユン)	4,751,300	わしはおかぢゃ	ALL
6	ストリートファイターIII2nd(ヤン)	4,847,300	ナマズンチ12号	ALL
7	スタースイープ(ストリートモード)	3'25"8	PIS－CKN	
8	バトライダー	11,598,250	けだものこうなっ!	7面ストコ マン3 永パなし
9	私立ジャスティス学園	1,852,700	高橋&牧沢	ALL サクラ&アキラ
10				

Jogo江古田店 ☆=11(65)
東京都練馬区旭丘1－71－10 ☎(03)3954－9261

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	私立ジャスティス学園	11,802,100	絶対こざるっこ魔法があるじゃない	1cALL ㊥㊥
2	ストリートファイターIII2nd(豪鬼)	8,489,300	お師匠と長距離恋愛中 ばーす	1cALL ㊥
☆	ストリートファイターIII2nd(いぶき)	6,192,900	えびで禁殺のインドラ使用 ばーず	1cALL ㊥
☆	ストリートファイターIII2nd(ヤン)	6,043,100	ばーず先生と不倫中 えび	1cALL ㊥ ボーナスパーフェクト
5	ストリートファイターIII2nd(ケン)	6,316,000	鶴来屋8号室	1cALL ㊥ ボーナスパーフェクト
★	怒首領蜂(Bタイプ)	626,796,520	えびで2000万オチ LAOS－長田仙人	レーザー強化 残×2 1cALL
7	怒首領蜂(Aタイプ)	599,112,990	えびで残×0 LAOS－長田仙人	レーザー強化 残×0 1cALL
8	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	15,194,340	CHAT じーぶー	ALL ㊥
9	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	2,687,300	ガビーン よどさん助けて♡	ALL ㊥㊥
10	月華の剣士(辻斬りモード)	33人斬り	王 珍珍	楓、9人オチ? ㊥ えびのせい?

荏原ゲームコーナー ☆=2(426)
東京都品川区旗の台3－12－3J・BOX内1F ☎(03)3781-4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター(ペプロス㊥)	40,508,360	レスキス秒殺の凄技する男EGC－M S㊥	ALL アイテム799 レベル255
2	ブレイジングスター(ウィンディナ㊥)	35,485,760	えばらではすよめ君? JAG MIYA氏	ALL 残0
3	ブレイジングスター(DINO135㊥)	26,181,680	EGC MIS (おセンチくん)	6面
4	ブレイジングスター(アシュステルム㊥)	23,737,710	EGC－ SPT (ノエ くる人)	6面
5	ブレイジングスター(DINO246㊥)	20,556,190	カレンダーに不正あり JAG－MIYA氏	ラスボス
☆	侍魂(覇王丸㊥)	960,800	EGC－ の人 (レイプ殺害疑惑)	ALL A+B付 全然判んねえ
7	ライデンファイターズ2(スレイプ[ジャッジ]㊥)	106,620,340	さらばライデンEGC TERU君	ALL
8	サーティスト	残り12"73	真のひま人 まここにいた!OYA G	ALL(91点)
9	サーティスト	残り 4"51	これはただのひまじん EGC－㊥MKZ	ALL(91点)
10	サーティスト	残り 2"87	いそがしいヒマジン EGC VAP	ALL(91点)

ハイスコア通信　お店から②

●オレンジペコ（愛知県）
対戦とっかえだまも、そろそろ伸ばすのがつらくなってきました（粗点で稼ぐしかできないので）。でも、580万ぐらいまでは出したいです。
PS.鈴木みかよ様、ビデオは参考になりましたか？（KOTさんには見せないでね）
by理論値は同時消し81個30連鎖で600万の店員倍損

●GAMES DRAGON（京都府）
・本気でスゴアラー求む。
シューティング、格ゲーを問わず(連)・(同)をつけて来店をお待ちしています。でも、まだ持ち込みのほうはできませんのであしからず。 by担当

●チャレンジャー関大前店（大阪府）
学校休みで人いません。誰でもいいからスコア出しに来てほしいんです。

●タウンスポットプレイランド（大阪府）
タウンスポットゲームコーナーは3月よりまたメダル制にもどります。時間は午前10時から午後6時まで1000円↓3枚、午後6時から2枚となる予定です。多くのご来店お待ちしております。 by担当 三島

●タイトーイン002スタジアム（大阪府）
2月17日をもって営業を終了しました。これまでに来店してくださった方々に深く感謝いたします。でも近々復活するカモネ!? by常連一同

●ジャスコ川西店プレイランド（兵庫県）
・HATーさんご来店ありがとうございます。怒首領蜂が入ったらまたご来店ください。楽しみにしてます。
JKP！（テスト1週間前）ACE
・スコアラー募集中！
・最近対戦のレベルが低いです。この店のレベルを上げてやるという強者の方ご来店お待ちしています。
JKPー（受験2日前）D.M翔！

●パリオ（広島県）
当店は、広島では珍しく、メダルでビデオゲームができるシステムになっています。当店での正しい遊び方は、まず麻雀やWHAT ーF？でメダルを増やし、それから最新ゲームをバリバリやってください。当店は、広島本通り・サンモール横です。

●アメニティスペースOZ（山口県）
もう入学の季節ですネ！山口に移ってきたらまず!!OZへ直行！各イベントもやってるゾ！中でもビンゴ大会はおいしいゾ！

●ビッグウェーブ（高知県）
当店に遠征に来られる他県の方々へ。常連はみな、街っ子を珍しがるため即勢ぞろいしますので、あらかじめ電話をいただければ幸いです。常連といえば『極めたら即折るババちゃん』が体育教師の道を歩むため3月いっぱいで退役します。僕はまた教員採用試験をサボりました。
ジ★店員ザ★おとこ汁

●タイトーイン空港通り店（愛媛県）
巣鴨の田村（K.T）さん、その節は大変お世話になりました。Vol.3は必ず送らせてもらいます。

●サブカルチュア（福岡県）
ISD氏来店ありがとうございます。 by常連一同

●ホワイトハウス箱崎（福岡県）
・栗田氏来店どうもありがとうございました。初めて見たタカアラシ使いがあまりにも強烈で、ちょっと得した気分でした。（N
OーBはタイムアタックしかせんかったし：）局長さん、これからもちょくちょく遊びに来てくださいね。
最初、栗田氏が誰か気付かんかったス by コア担当

●アミューズメントラージ（福岡県）
最近やるゲームが少ないです。スコアも不足のため担当者は頭をかかえてます。新人スコアラー大募集です。近隣の方はぜひいらしてください。常連一同
てます。 by JAMA

●ゲームスポットフォーカス（大分県）
再入荷ゲームも長期置いてますのでヨロシク（またクリアできずになくなっちゃったーってことのないよう）只今グラⅢ、疾風魔法、ガロスペ、スパⅡX、などあり。好きなゲームを見つけよう！
PS.Mr.ビーンが面白い。
by MーAve（別府）33才男性（笑）

●プレイハウス・アスカ（佐賀）
ブレイジングスター、ハイスコア募集をしています！

ハイスコア担当より

15，30日発売号にて、ハイスコアのコーナがありますが、どちらでも掲載店の募集をしています。

強力なお店をお待ちしております。

ハイテク遊園ニュースター　☆=0（4）
山梨県甲府市国母5−20−16　☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（さくら＆将馬）	2,610,500	X−MEN	1コインALL
2	ゼロガンナー（コブラ）	1,446,300	RJ	1コインALL 残機2
3	プチカラット	3,372,210	牛山東條角田	うでだめしモード [illegible]
4	プチカラット	2,663,050	牛山東條角田	ふつう 段位 師匠 1コインALL
5	私立ジャスティス学園（英雄＆霞）	3,573,500	Y N	コインALL
6	私立ジャスティス学園（英雄＆夏）	2,056,500	CBA	ALL
7	ポケットファイター（レイレイ）	2,288,600	DEE	ALL
8	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,486,100	CBA	コインALL
9	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	1,552,100	改㋔㋚㋸	2 2
10	ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	83,809,500	KAZ	ALL

プレイシティキャロットアピア店　☆=0（1）
静岡県静岡市中吉田15−8プラザピア1F　☎(054)263−8604

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケウルフ）	2,370,400	Y3	2−8
2	私立ジャスティス学園	2,109,600	GSX−R	ALL [illegible]
3	月華の剣士 サハイハルモード	27人斬り	K F	[illegible]
4	月華の剣士（守矢）	2,084,500	GSX R	ALL
5	月華の剣士（鷲塚）	1,247,800	K F	ALL
6	月華の剣士（あかり）	1,029,800	S G	ALL
7	月華の剣士（楓）	883,800	K F	ALL
8	月華の剣士（李烈火）	827,400	D S	ALL
9	月華の剣士（武蔵）	865,200	K F	ALL
10				

夢空間ファンタジー　☆−0（17）
長野県茅野市ちの丁田2732−1　☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファンタジーゾーン (連)付	13,252,200	ついに導入!? −あすたろと!?−	[illegible] 曲良し間違い無く名作
2	テーカン ピンボールアクション	875,750	ピンボーラー来店希望 あすたろと!?	3クレジットゲットしたいぜー
3	天地を喰らうⅡ（関羽）	3,199,400	NEC氏来店希望 −あすたろと!?	エブリ百万までありALL
4	天地を喰らうⅡ（黄忠）	2,286,850	クリアできる人希望 −あすたろと!?−	エブリ百万までありラス面手前
5	ドルアーガの塔	ALLクリア	やる人やる人みなさん	宝箱メモ付
6	私立ジャスティス学園	6,424,800	ツイストーマー来店希望 YZK	ALL
7	メタルスラッグ2	1,751,990	なぜに対戦台にメタスラ2 −XJR−	糸でんわ付（作戦用）
8	トップスケーター（EASY）	878,542	テトレフ・シュレンフ	ALL [illegible]
9	トップスケーター（HARD）	467,283	8	ALL
10	ストⅡ'ターボ対戦	世界大会開催	4月5日午後1時より	[illegible]

扇ケ丘レジャーセンター　☆−0（237）
石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(076)246−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	2,745,700	まなべっチ	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	1,320,500	KAZ	2−2
3	ストライカーズ1945Ⅱ（フォッケ）	1,300,100	KAZ	2 2
4	バトライダー	8,325,990	SR平−YAM	7面 上級 ボム未使用
5	ライデンファイターズ2（スレイブ）	102,278,950	M I	ALL
6	ゼロガンナー	1,317,700	たけだくん	ALL コブラ
7	ハイパーオリンピックインナガノ（ボブスレー）	42"10	15cm	ロシア
8	ハイパーオリンピックインナガノ（スーパーG）	1'23"20	原田ありがとう。	ロシア
9	ハイパーオリンピックインナガノ（500mスケート）	34"03	モグラ	ロシア
10	ハイパーオリンピックインナガノ（リュージュ）	40"034	スタグラ2迎やり	ロシア

アイリン夢空間　☆=1（279）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ＝ドーマ）	1,520,700	☆CATS とさ坊	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	2,629,800	☆CATS−きみちゃん	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,806,300	☆CATS−	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,411,400	G.CRUSH−CYA	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,783,200	☆CATS−きみちゃん	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,803,600	G.CRUSH 真ガロン	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,973,400	G.CRUSH いしくん	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,510,600	G.CRUSH−サスカッチROK	ALL ダジャン使用
★	ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,375,400	G.CRUSH CYA	ALL
★	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,492,500	G.CRUSH−CYA	ALL

プレイシティキャロット松本店　☆=0（31）
長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1　☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE C）	616,949,790	HLK	ALL 残×3
2	怒首領蜂（TYPE−B）	358,128,580	HLK	ALL 残×1
3	怒首領蜂（TYPE A）	218,493,840	HLK	ALL
4	ライデンファイターズ2（ジャッジスピア）	104,166,100	Joup uss V R	ALL 残×0 (連)付
5	ストライカーズ1945Ⅱ（震電）	2,116,900	HLK	2−7 (連)付
6	ストライカーズ1945Ⅱ（ライトニング）	1,732,600	TAD	2 4 (連)付
7	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	1,632,200	M M	2 4 (連)付
8	戦国ブレード（ユーニス）	1,911,600	TAD	ALL 1周109万 (連)付
9	戦国ブレード（アイン）	1,771,100	おさる	2−7 1周 上.111万 (連)付
10	モトクロスゴー!（初級）	1'36"76	AK2K	ALL 400cc

ゲームプラザ・イエローハット　☆=0（174）
愛知県名古屋市中村区則武1−11−9　☎(052)453−5857

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2（スレイブ）	98,766,760	HIR	ALL
2	ウインターヒート（総得点）	11,427	変な奴教2代目教祖'TMR'たこまる	1CALL ノルウェー人
3	ウインターヒート（スラローム）	23"81	変な奴教2代目教祖'TMR'たこまる	ロシア人
4	ウインターヒート（スキージャンプ）	152m82	変な奴教2代目教祖'TMR'たこまる	ロシア人
5	ウインターヒート（ボブスレー）	41"34	変な奴教2代目教祖'TMR'たこまる	ロシア人
6	ウインターヒート（スピードスケート）	33"78	変な奴教2代目教祖'TMR'たこまる	ロシア人
7	ウインターヒート（クロスカントリー）	4'43"39	変な奴教2代目教祖'TMR'たこまる	ノルウェー人
8	怒首領蜂（C−TYPE）	473,839,940	がんばってます JR	ALL レーザー強化
9	怒首領蜂（B−TYPE）	268,509,980	またいずれ	2−6 ショット強化
10				

オレンジハット砺波　☆=0（2）
富山県砺波市新又147−1　☎(0766)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター（ヘルハウンド）	21,249,430	いたくら	R−6
2	グラディウスⅢ	1,356,550	TOK−発丸	ED.T FF 3−2
3	ファイナルファイト（ガイ）	3,588,410	H.T	ALL
4	月華の剣士（守矢）	1,685,500	D.S	ALL
5	バトルガレッガ（Wスネイル）	11,377,830	STL SOS	B H2
6	侍魂（覇王丸右京）	921,300	BBC雄	ALL
7	ロジックプロ	31,026	JFA	ALL ノーミス
8	プチカラット（うでだめし普通）	2,440,180	TAT	師匠
9	ストリートファイターⅢ2nd（ゴウキ）	6,225,300	STL−SOS	ALL
10	バトライダー（カーペット）	7,223,210	いたくら	7面中ボス 上級

グリーンプレイランド　☆=0（6）
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（クマ）	2'58"91	ECG	ALL
2	鉄拳3（木人）	1'56"60	RYU	ALL
3	鉄拳3（レイ）	2'04"80	RYU	ALL
4	鉄拳3（ブライアン）	1'39"88	RYU	ALL
5	鉄拳3（カンシャック）	1'52"15	RYU	ALL
6	鉄拳3（闘神）	1'43"90	RYU	ALL
7	鉄拳3（ノ・ノン）	2'22"70	BAL	ALL
8	Gダライアス（ゾーン(λ)）	25,907,560	RYU	ALL
9	Gダライアス（ゾーン(ξ)）	28,656,790	RYU	ALL
10	Gダライアス（ゾーン(o)）	32,063,360	RYU	ALL

タウンスポットプレイランド ☆＝0（182）

大阪府茨木市中津町４－３　☎(0726)36－5311

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハーレーダビッドソン (FXPR)	4,712,850	MST T M ボロ負け！	ALL、AT
2	ハーレーダビッドソン (SPORTS STAR1200)	4,549,970	まえしま107	ALL、AT
3	ハーレーダビッドソン (PHANHEAD1948)	4,525,690	DEB	ALL、MT
4	バトライダー (スペシャルモード)	4,704,820	純菜専属コール隊 名古屋牛カメコもOK	ALL カーペット×3
5	プチカラット (うでだめし やさしい)	414,500	MSJ T M	ALL
6	ライデンファイターズ2 (フェアリー)	102,527,310	森下純菜 MSV	ALL 700万落ち
7	ライデンファイターズ2 (スペシャル)	20,710,570	純菜専属コール隊 名古屋牛カメコもOK	ALL
8	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	5,422,800	C?W?	ALL
9	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	5,174,000	Kos	ALL
10	私立ジャスティス学園 (雹・将馬)	6,196,600	ROL.ロリー	ALL

GAME'S DRAGON ☆＝2（41）

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F　☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	全日本プロレス フィーチャリングバーチャ	28"04	CHK 6Lクラス	ALL ジェフリー
2	ライデンファイターズ2 (チェイサー2000)	101,984,980	MISSON終了これより帰投する(はさ)	ALL 連
3	ゼロガンナー (コブラ)	1,522,800	大門	ALL ノーミス
4	ゼロガンナー (ガンシップ)	1,504,600	大門	ALL ノーミス
5	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	7,926,700	大鶴 ご安	ALL
6	ストリートファイターⅢ2nd (リュウ)	5,477,700	クラス トーナメント	ALL 連
7	ストリートファイターⅢ2nd (ヤン)	4,873,500	ドアン コーース	ALL 連 以上みせしめネタ
8	コットン2	27,094,500	なんとかうまってひと安心	ALL 連
9				
10				

オレンジ・ペコ杁中店 ☆＝2（49）

愛知県名古屋市昭和区隼人町８－14　☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	レーシングジャムSDX (NIGHT 初級)	2'01"875	TPL	ALL MT WRX使用 TT
2	レーシングジャムSDX (DAY 中級)	2'05"705	TPL	ALL MT WRX使用 TT
3	レーシングジャムSDX (ジムカーナ 中級)	48"196	ESP	ALL AT セリカGT FOUR
4	レーシングジャムSDX (ジムカーナ 上級)	50"517	BTO	ALL MT インテグラTYPER
5	私立ジャスティス学園 (雹 雷蔵)	6,331,200	まるるん ニセ	ALL 連 会長あり
6	月華の剣士 (翁)	3,523,700	綾小路 増羅	ALL
7	ウインターヒート (スピードスキー)	10"989	H M	ロシア人使用
8	ウインターヒート (スキージャンプ)	165m77	H.M	ロシア人使用
★	将棋の達人 (本将棋)	49手	ASG 如月良人 RN	ALL
★	対戦とっかえだま (柳名取三郎)	5,422,400	粗点残ぎ大失敗 DKZこと与員侍樹	ALL 連 最大ご詰め 79個 29連鎖

タイトーイン002スタジアム ☆＝2（353）

大阪府豊中市玉井町１－１－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ペプロス)	44,073,340	みなさん実戦ありがとうございました。	ALL
2	ブレイジングスター (ヘルハウンド連)	20,679,670	そろそろクマやりますわ GM	6面
3	ライデンファイターズ2 (ミクラス連)	102,397,810	AXION H.Y (全然ダメ)	ALL 残0 クリア2回目
☆	ファイティング武術2nd (ランファン)	2'02"86	WILLARD 負けてもしゃあない	ALL
5	プチカラット (うでためし、ふつう)	2,510,200	永遠の浪人生ゲーマー S K	ALL 2浪はイヤ！
6	Gダライアス (ミソーン)	33,496,130	L2A 大明神	ALL
7	ゼロガンナ (アパッチ)	1,203,900	ヘノ仙人	ALL 残0
★	19XX (震電)	19,545,600	ミヤモトとクジラの恋人 K N	ALL 残5 B×4 ばくホゲ氏
9	ガンバード (バルナス)	2,247,000	J G K ALL	2周ALL 残0
10	ドンキーコング (マリオ)	549,500	J G K－ALL	L＝21－3 おしい

GAME'S MILK ☆＝11（49）

京都府宇治市大久保町北ノ山101－５　☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	41,603,820	との仕様－T	ALL 連
2	ショックトゥルーパーズ (チームバトル)	29,201,400	との仕様 T	ALL マル・ミルキー・ママ
3	マーヴルvsカプコン (モリガン・ウォーマン)	2,856,000	Y O	ALL 連
☆	ライデンファイターズ2 (ライデンMkⅡ)	106,815,320	GSK	ALL 連
☆	ライデンファイターズ2 (ビーストウイング)	104,276,490	GSK	ALL 連
☆	ライデンファイターズ2 (イレーサー)	103,448,890	GSK	ALL 連
☆	ライデンファイターズ2 (グリフィン)	102,980,020	GSK	ALL 連
8	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	103,242,080	GSK	ALL 連
★	バンバンボール	74,827,292	WZN	ALL 連
10	ストライカーズ1945Ⅱ (ハヤテ)	2,701,500	R.	ALL 連

AMZA11

三重県熊野市木本町620－１こやま２Ｆ　☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園	5,319,900	Bee	ALL 雹、雷蔵
2	私立ジャスティス学園	1,575,000	E・H・M!!	ALL ロイ ホーマン
3	月華の剣士	1,363,500	E・H・M!!	ALL 斬鉄(力)
4	月華の剣士	1,547,700	FBI	ALL 楓(力)
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	596,700	E H M !	ALL チームアメリカ ジャー
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	612,900	CCS	ALL サイコソルジャー
7	侍魂	817,700	TRF	ALL 覇王丸
8	マーヴルvsカプコン	1,425,100	SKR	ロックマン 飛竜
9	ダートダッシュ	9'31"21	T S	AT マウンテン 上級
10	ゲット・バス	9,620	ZZR	

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆＝1（4）

大阪府池田市石橋１－８－10ステーションプラザ３Ｆ　☎(0727)62－6780

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	46,295,330	HELLHOUND HAT	ALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ (震電)	2,716,700	つながりまへんな	ALL 残×0
3	バトライダー (Bバージョン 上級コース)	12,200,140	う に	プレイヤーセレクト カーペット
4	ウインターヒート (総合)	11,845	悪が世界を変えるのか nWo(健介 MTG	ノルウェー
5	ウインターヒート (クロスカントリー)	4'37"33	使い捨てのノマナウン nWo(健介 MTG	ノルウェー
6	月華の剣士 (雪)	1,896,000	V K	ALL
7	プチカラット (おはなしモード)	497,140	やったって感じ？って ほんまかいな T H	ALL ふつう
8	コットン2	11,408,200	くるくるですっ～ ういろ美味いよT H	ALL 1P側
9	怒首領蜂 (Aタイプ)	255,318,780	奇跡的にクリア。ASは一番つらい!?はち	ショット強化 ALL 残×0
10	大江戸ファイト (秀月)	1,077,200	膀胱癌	ALL

チャレンジャー関大前店 ☆＝0（93）

大阪府吹田市千里山東１－14－２　☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園 (雹 恭介)	5,814,500	おわった浪人生 JKP D M 翔	ALL
2	ファイティング武術2nd (椿)	2'45"00	先手必勝 一撃必殺	ALL
3	サイヴァーン (タイプ7)	6,702,340	JDO	TYPE 1 1－5
4	メタルスラッグ2	2,466,130	HMA	6面
5	餓狼伝説スペシャル	37,100	ベアーで死にました	タンクキング
6	魚ポコ	153,000	タイゾウ	1人用 4面
7	ハーレーダビッドソン (SPORTSTAR)	3,728,640	DST♡まりん FOREVER	1c ALL よゆう まだイケる
8	マーヴルvsカプコン	1,364,700	だいぞう	1c ALL ロックマン&チュン
9				
10				

GAME'S WiLL ☆＝10（386）

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－１　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレイジングスター (ウィンディナ)	52,917,000	[illegible]	ALL 連
2	私立ジャスティス学園 (雹、ひなた)	6,059,700	4月からBS－2必見だ	ALL
☆	ストリートファイターⅢ2nd (オロ)	7,524,600	L2A GYO	ALL 連
☆	ストリートファイターⅢ2nd (ユリアン)	8,763,400	ソガ夫	ALL 連
☆	ストリートファイターⅢ2nd (豪鬼)	8,572,300	GAY DJL 今ごろは東国の住人	ALL 連
6	ライデンファイターズ2 (エイジスⅣ)	103,854,800	W	ALL 連
★	Gダライアス (ミソーン)	33,784,250	さくらちゃんに祝電 L2A 大明神	ALL 連512×1 X DAYは4 7
★	ネオ・ボンバーマン (ノーマル)	692,500	WZH	ALL 連
9				
10				

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	マーヴル vs. カプコン	621	カプコン
2	3	鉄拳3	541	ナムコ
3	2	月華の剣士	413	SNK
4	―	アームドポリス バトライダー	379	ライジング/エイティング
5	1	私立ジャスティス学園	323	カプコン
6	8	バーチャストライカー2	311	セガ
7	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	292	SNK
8	6	バーチャファイター3tb	231	セガ
9	5	ストリートファイターIII 2ndインパクト	223	カプコン
10	7	ライデンファイターズ2	159	セイブ開発

11位	12位	13位	14位	15位
新日本プロレスリング闘魂烈伝3 159	ブレイジングスター 156	電脳戦機バーチャロン 97	侍魂 84	ストライカーズ1945II 77

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	マーヴル vs. カプコン	600	カプコン
2	3	鉄拳3	598	ナムコ
3	2	月華の剣士	408	SNK
4	6	バーチャストライカー2	356	セガ
5	―	アームドポリス バトライダー	344	ライジング/エイティング
6	1	私立ジャスティス学園	308	カプコン
7	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	297	SNK
8	5	バーチャファイター3tb	268	セガ
9	7	ストリートファイターIII 2ndインパクト	219	カプコン
10	11	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	157	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
ライデンファイターズ2 125	ブレイジングスター 114	電脳戦機バーチャロン 92	ゲットバス 79	侍魂 15

マーヴル新作が初登場1位



（大阪府　P.N.海野ユキトさん）

ひさびさのヒット作 マーヴルvs.カプコン

今月は、マーヴルvs.カプコンクラッシュオブヒーローズが初登場で1位になりました。ポイントは比較的接戦ですが、現在マーブルvs.カプコンは学生層を中心に大人気。2D格闘ゲームの、ひさびさの大ヒット作となっています。

マーヴルvs.カプコンは、新キャラクターとしてカプコンの昔のゲームのキャラクターが加わっています。ストライダー飛竜、キャプテンコマンドーなど、ヒーロー系のキャラに加え、ジン、ロックマンと魅力あるキャラクターがバランスよく加わっているのが強みです。

また、アシストとしてカプコン、マーヴル社のキャラクターが総登場。ヴァリアブルクロスも合わせ、奇抜なアイデアが光っています。ゲーム的には、バランスより面白さとインパクトを重視した作りになっていて、全体的に成功を収めているといえます。

ゲームには、〝面白そう〟に見えることが不可欠。テクニカルっぽいキャラが強いとは限らないのが欠点ですが、ぜいたくな悩みか。

2位以下は、SNKの月華の剣士の人気が安定しています。一方、カプコンの私立ジャスティス学園は、順位を落としています。奥が浅く見えるところが順位を落とした原因か。

ロングヒットなるか バトライダー

シューティングでは、ライジングのアームドポリスバトライダーが初登場人気4位に入ってきました。バトルガレッガと比べる人も多いようですが、また違った魅力のあるゲーム。しかし、プレイヤーにはバトルガレッガと比べながら遊ばれている感じ。ガレッガファンのいないゲームセンターでは苦戦しています。

他のシューティングは、ストライカーズ1945IIが順位を落とす中、セイブ開発のライデンファイターズ2が健闘しています。隠し機体の存在が、プラスに働いています。

大型ものでは、セガのゲットバス、コナミのビートマニアが大人気を博しています。一般に分かりやすいテーマでありつつ、ゲームとしても面白く見えます。最近の筐体ものでは、屈指の出来でしょう。

来月は、エアガイツ、メタルスラッグ2に注目です。

（石井ぜんじ）

アミューズメントスペース・フジ ☆＝3（4）

大阪府大阪市北区天神橋4－10－8　☎(06)356－3933

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ライデンファイターズ2（シャンジスピア）	111,378,870	AXIOM－H Y	ALL 6－7'24 E－9650
2	ライデンファイターズ2（ミクラス）	105,499,550	でかいミス×1 AXIOM－H Y	ALL 闇て本命でした。
☆	ビートマニア（ノーマル）	499,596	元祖大道芸人 ばあこん☆	ALL DJ91 OK
4	ビートマニア（エキスパート）	639,194	新曲もやります よろしくっ☆	ALL ©873
5	ゼロガンナー（ナガシマ）	1,557,000	ヘリ仙人（ナガシマ使用）	ALL ノーミス 残B×0
6	ゼロガンナー（コブラ）	1,541,500	ダメ夫	ALL 残B×0
7	マーヴルvsカプコン	2,762,000	SOP－女の人	ALL ウォーマシン ロックマン
8	ブレイジングスター（ペプロス）	31,197,740	消火栓から毒電波	ALL
9	ストライカーズ1945II（震電）	2,752,700	R－N 中野龍三	2周ALL 残2
10				

コスミックプラザABC ☆＝11（82）

大阪府寝屋川市早子町18－14　☎(0720)23－1160

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	3,528,520	[illegible] JMC BBC	[illegible] 伝説の人
★	龍虎の拳（ロバート）	1,140,630	香月	ALL D×3
3	ストライカーズ1945II（震電）	2,686,300	R－N 中野 龍三	2周ALL けい
4	ソーラーアサルトリバイズド（ロードブリティッシュ）	1,847,200	Ings KOU（ニセ）	ALL（1周END）
5	ウインターヒート（スキージャンプ）	166m88465	KHJ	（ロシア人）
☆	ウインターヒート（クロスカントリー）	4'36"06006	KHJ	（ノルウェー人）
☆	ウインターヒート（スピードスケート）	32"75008	KHJ	（イギリス人）
☆	ウインターヒート（スラローム）	22"49011	KHJ	（イギリス人）
☆	ウインターヒート（ショートトラック）	43"13003	KHJ	（ロシア人）
10	ファイティング武術2nd	2'55"46	SSI	ターボ スコーピオン！ 水色が好き！

ゲームセンターピノキオ ☆＝0（36）

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917－5685

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ハイパーオリンピックインナガノ	294.9	MLR	スキージャンプ ラージヒル
2	ハイパーオリンピックインナガノ	56"27	MLR	スノーボード ジャイアントスラローム
3	ハイパーオリンピックインナガノ	35"959	MLR	リュージュ
4	ハイパーオリンピックインナガノ	1'15"73	MLR	アルペンスキ スーパーG
5	ハイパーオリンピックインナガノ	31"90	MLR	スピードスケート 500m
6	ハイパーオリンピックインナガノ	1"41"40	MLR	スピードスケート 1500m
7	ハイパーオリンピックインナガノ	39"88	MLR	ボブスレー
8	ハイパーオリンピックインナガノ	1'23"97	MHH	アルペンスキー ジャイアントスラローム
9	ハイパーオリンピックインナガノ	212.17	ELT	エアリアル
10	ブレイジングスター（ペプロス）	20,792,940	ボ、ボクの麻雀をどこやった ブヒ	ALL ディンクです

ジャスコ川西店プレイランド ☆＝2（18）

兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59－7464

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	私立ジャスティス学園（響・雷蔵）	6,223,800	ヒロアキ	ALL
2	私立ジャスティス学園（響・恭介）	5,976,700	受験2日前。爆死 JKP－D M翔	ALL P×0 50万落ち
☆	ショックトルーパーズ（チームバトル）	30,429,100	そろそろ運ゲー？ JKP－ACE	ALL チームバトル
4	月華の剣士（十三）	898,600	ホンサン	ALL
5	ストリートファイターIII 2nd（アレックス）	2,420,000	ホンサン	豪鬼に負け 1P側
6	マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	やっとたっせい♡ AKY	6マス ジャスティス
7	バトライダー（上級、Bバージョン）	7,456,500	JKP－ACE	6面ボス 警察官チーム
8	ブレイジングスター（ヘルハウンド）	41,807,000	HATI 6ボスきつい!!	6面
9				
10				

ゲームセンターパスカル大福店 ☆＝0（21）

岡山県岡山市大福134－4　☎(086)282－6667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	プチカラット	1,096,040	DSK－BAD	ライン124うでだめしモード ふつう
2	プチカラット	2,165,930	ダーツ	ALL うでためし 師匠 バトラ子
3	プチカラット	472,710	にうつひめ	オバー ALL ふつう スト リーモード
4	私立ジャスティス学園	3,331,200	井宿ストNAO	ALL 響 さくら
5	私立ジャスティス学園	3,963,300	井宿ストNAO	ALL 響 エッジ
6	私立ジャスティス学園	4,281,800	我命有限三樹愛続	1コインALL エッジ さくら
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	612,900	ピカチョー	チョイ シンゴ キム
8	対戦とっかえだま	3,127,200	ダーツ	ALL カップル 19連鎖
9				
10				

アミューズメント・ラージ ☆=0(6)

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	サイドバイサイド2 (中級)	2'19"70	MUGEN 現斉 まだまだ	ALL GT RMT BL 44'98
2	私立ジャスティス学園 (さくら×恭介)	8,325,700	たよしお 風雲バクーン	ALL
3	月華の剣士 (サバイバル)	33人斬り	KNT	楓使用 力
4	ブレイジングスター (ペプロス)	26,199,740	MUGEN あと400万	ALL 残×0
5	ブレイジングスター (ウィンディナ)	20,848,010	YKE	6面ボス
6	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	15,873,890	JAMA ノュ タ レヘル3	6面
7	ブレイジングスタ (DINO135)	15,349,040	JAMA	6面
8	ブレイジングスタ (DINO246)	18,987,280	MUGEN	6面
9	マーヴルvsカプコン	2,363,600	MUGEN よーわからん	ALL
10	鉄拳3 (シャオユウ)	20'00"00	K イチコー	R×30 ALLタイムオ

チャレンジバンバン ☆=5(143)

愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	109,673,180	FAD－LXSⅧ	ALL
2	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	104,612,730	FAD－LXSⅧ	ALL
3	ブレイジングスター (ペプロス)	36,506,520	S H	ALL
☆	ストライカーズ1945Ⅱ (ライトニング)	2,236,400	BANR	2 8 1周149万
5	ストライカーズ1945Ⅱ (ケン)	5,882,100	伏助	ALL
6	コットン2 (コットン)	21,312,400	S H	ALL
7	バトルガレッガ (チッタ)	11,804,420	AMT QSD PPP	ALL
8	プチカラット つでだめしーむずうしい	2,288,760	マ タノサー	ALL
9				
10				

パリオ

広島県広島市中区紙屋町2－2－17 ☎(082)242－7588

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	侍魂 (覇王丸羅刹)	944,700	ねすぎよ	ALL
2	ポケヘル早押し Piポハ	840	ゆきんこ	できれば集計希望 通りすがりのコギャル
3	ライデンファイターズ2 (フェアリー)	107,141,790	SOP－いしはらくん㊎	ALL
4	ライデンファイターズ2 (ライデンMKⅡβ)	105,218,900	XRX－いしはらくん	ALL
5	ライデンファイターズ2 (デスペンダー)	103,423,110	XRX－いしはっくん	ALL
6	バトルサーキット (イエロービースト)	56,275,400	じゃーすーかぶこまー	ALL 残0 10167G
7	バトルサーキット (エイリアングリーン)	40,485,600	じゃーすーかぶこま	ALL 残1 6755G
8	バトライダー (スペシャル)	8,245,650	じゃーすーかぶこま	ALL 永パなし
9	バトライダー (上級)	10,228,960	XRX－大マ王大坪会長ROMありがとう。	ALL・マリア×3
10	パズルボブル3 (2.5モード)	154,822,968	恵理子	ALL

PLAY－HOUSEアスカ ☆=0(6)

佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23－2895

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	マーヴルvsカプコン	1,506,600	Mr K T	ALL ウォーマシンまけた
2	ストリートファイターⅢ2nd	4,821,800	Mr－MEN	ALL ゴウキ赤
3	侍魂	8'20"60	Mr FUS	ALL 蒼月
4	月華の剣士	1,284,700	Mr－URA	ALL 雪
5	バーチャファイター3tb	4'57"28	Mr D･T	ALL KAGE
6	全日本プロレス フューチャリングバーチャ	55'44"	Mr BEI	ALL S ハンセン
7	鉄拳3	2'05"20	Mr D 1	ALL ポール
8	私立ジャスティス学園	4,301,900	Mr GOKO	ALL 会長 会長
9	ヴァンパイアセイヴァー2	794,700	Mr－END	ALL ビシャモン
10				

モンキーハウス本館 ☆=1(382)

福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	(ハルロク)	2,195,300	むさるかいない	ALL 9月Ver つめ×3
★	ナックルヘッズ (グンナリ・ダンル)	2,064,500	G M C 機械T H	ALL
★	スターグラディエイター (ジューン)	1'27"47	G M C 機械T H	ALL 1負け 幹部
★	グラデックストーム (ストリートモード)	283,700	G･M･C 機械T･H㊟	ALL ブラックナイト使用
5	サイヴァーン (3号機)	22,412,260	G･M･C 機械T･H㊟	ALL ばりださ 幹部×1
6	サイヴァーン (1号機)	10,986,830	G M C 機械T H	2 2
★	ギャラクティックストーム (VSモード)	786,700	G M C 機械T H	ALL ブラックナイト使用
8	プチカラット うこだめしむずかしい	4,141,330	機械 O 那珂?なんで?	ALL ノスト使用
9	バトライダー	13,875,310	外道ZEL⑤ うわ～ヤベェー	ALL 旧Ver 永パ未使用
10				

アメニティスペースOZ ☆=1(40)

山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー (ナガシマ)	512機	EBI	USA
2	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	14,613,150	ゴロー	
3	ブレイジングスタ (ウィンディナ)	14,226,480	ゴロ	
4	私立ジャスティス学園 (雷蔵・響)	4,500,600	○△×・	
5	プチカラット (爆だめし ふつうガーネット)	1,368,620	きよPI～	1c ALL
6	プチカラット (おはなしモード)	602,630	RSV	St 9
7	ガンブレードNY (スコア、アタック)	105,876	RSV	
8	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	89,942,620	D J	1c ALL
9	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	73,724,080		
10	ガンバレット	201,803	YW	

ゲームプラザ ☆=5(228)

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－2711

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆		24'19"	ヒメレビ I UT	1cALL
2	ストライカーズ1945Ⅱ (モスキート)	2,456,600	ウ キ MSI	1c 2 8 ラスボス死
3	ショックトルーパーズ (ミルキ)	28,650,800	非常に態襲 (ユリアンこわい)	1cALL 残0 ジャングル渓流
☆	バーチャファイター3tb (ノーマルチート、カゲ)	1'35"48	社長マニア 外道EXレビュー	1cALL 1P側 シャンリー未使用
5	プチカラット	4,046,740	板倉子 サービスよっせ	1cALL ソスト使用
6	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	107,029,650	電?何それ ATS LKC	1cALL サギ多数
7				
8				
9	ウインタービート (スキージャンプ)	165m68	KMM	超V字
10	私立ジャスティス学園 (響 雷蔵)	6,134,100	これが田舎の力だ	1cALL 連なし

サブカルチュア ☆=4(168)

福岡県筑紫野市二日市北1－2－3黒崎ビル ☎(092)922－9010

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (玄武の翁)	5,937,700	われて 長	ALL
2	ストリートファイターⅢ2nd (ケン)	6,258,500	鶴来屋 8号	ALL ボーナスP付
3	私立ジャスティス学園 (響・恭介)	7,522,200	みそ汁ー㊤	ALL
4	マーヴルvsカプコン (春麗・モリガン)	1,572,000	シルバ 王なはかわいいの NBF 長	ALL
5	ブレイジングスター (アッコスティルム)	26,943,870	FTC MIY 父ちゃん	1c6面
6	ハーレーダビッドソン (スピードスター)	3,710,640	しょせんゴケ (怒) だめだこりゃ 長	ALL
7	バトライダーBver (カーペット)	11,344,540	これなんです 名無し	1c8面 永パなしよ
8	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	100,723,400	FRH	ALL B×2 残×0
9	メタルスラッグ2	3,668,040	FTC－MIY	1c最終面
10	首領蜂 (C TYPE)	35,474,550	来店記念 SUR－RAY	ALL

ビッグウェーブ ☆=1(48)

高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	95,025,950	つね	ALL
2	ライデンファイターズ2 (ヘルダイバー)	90,933,190	ダブルバトルのキャミィ死ね!! ばくだ	ALL
3	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	24,005,118	裏ブルドッグも…。 JSJ	ALL
4	ストリートファイターⅢ2nd (ダッドリー)	6,179,800	夢精の夢をみて夢精する俺も俺 おとこ汁	ALL
5	Gダライアス (ラムダ)	23,097,180	女 われこりばくだ	ALL
6	Gダライアス (ニュー)	32,140,460	今日は仕送りの日 DNA	ALL
7	バトルガレッガ (カイン)	16,421,480	目指せ!? セウソス モドキダマシ!?	ALL 鳥直前57万
8	D&D@S O.M (ファイター)	3,884,077	2分は出すわ道は間違うわ。まだやる!爆田	ALL バグ無し 4分×12
9	侍魂	957,770	本田	ALL 右京(羅刹)
10	麻雀 (4人打ち)	数え役満	極めたら即折る!! B tch	立直、一発、清一色 一盃口 トップ9

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1－1－5 ☎(0975)32－4355

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (翁)	6,028,800	JYO	ALL
2	ストリートファイターⅢ2nd (いぶき)	5,188,400	MAI	ALL
3	ライデンファイターズ2 (スレイブ)	99,163,700	S T 真 屍生人改β2	ALL 自有 ×20 残×1
4	ライデンファイターズ2 (ミクラス)	91,221,520	FTO	ALL 自有 残×2
5	ブレイジングスター (ウィンディナ)	25,064,860	K太	6ボス やっぱしむり
6	ブレイジングスター (ヘルハウンド)	22,548,180	真生F友会 花屋OBQ	6面
7	ブレイジングスター (DINO246)	21,376,150	真生F友会 ACE K	6ボス タフこス3
8	マーヴルvsカプコン ウルヴァリン ロックマン	3,196,100	真生F友会 ACE K	ALL あと150万
9	マーヴルvsカプコン (春麗、リュウ)	2,321,800	真生F友会 ACE K	ALL 有ロール
10	マーヴルvsカプコン ウルヴァリン、リュウ	2,200,200	N F F A KYO－N	ラスボス 有ロール

ホワイトハウス箱崎店 ☆=0(75)

福岡県福岡市東区箱崎6－1－2松本ビル1F ☎(092)641－9415

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ヘヴンズゲート (ジン)	2'40"83	Gz HID	ALL ラスボス41秒
2	月華の剣士 (玄武の翁)	5,110,100	あそびに来ました NBF	ALL
3	ぷよぷよ	2'115,015	WPL－だあ	ALL BLOCK 795
4	バトルガレッガ (ミヤモト)	13,601,390	Gz NO－B	ALL
5	ゼロガンナー (コブラ改)	1,550,600	引退寸前 ガンナーズ W･N	ALL
6	ブレイジングスター (ペプロス)	47,498,450	なんでやねん!	ALL 連付き
7	バトライダーver B (サイコチーム)	11,250,960	Gz Uz KYO	ALL 上級コース
8	コットン2 (コットン)	11,297,700	みょん	ALL 連付き とりあえずクリア
9	19XX (モスキート)	16,591,900	VF振興会々長IDA	ALL 連付き 残×4 B×1
10	Gダライアス (ゾーンω)	50,557,680	ほげほげ指輪隊 しま	東からの刺客により次回大幅更新予定

タイトーイン空港通り店 ☆=0(34)

愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(089)973－1381

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパー上海ドラゴンズアイ (プロフェショナル上海)	152,400	玉井 あゆみ (あつかんしい星人)	ALL 1コイン ノーマル
2	鉄拳3 (オーガ1)	1'17"25	MOL キラ・トマト	ALL
3	レイストーム (R－GRAY1)	15,240,200	SUR	ALL ノーマル 3設
4	サンダードラゴンⅡ (2P側)	5,137,760	SUR XEX	ALL
5	Gダライアス (ニュー－Zone)	28,903,300	ISK まさ (店員部)	ALL
6	クレオパトラフォーチュン (L1～)	999,999,990	SUR	ALL LV75でカンスト
7	ときめきメモリアル対戦パズルだま	1,389,500	玉井 あゆみ (あつかんしい星人)	ALL 根性モード
8	インシン サー (T T)	3'30"763	TAMI また来てね。	3周設定 ALL
9	ウルトラ警備隊 (エース)	9,796,700	SUR－R T 全キャラ達成	ALL ノーマル
10	モータルコンバット (サブゼロ)	18,335,000	SUB ぜろ ビデオ完成	ALL

次回のスコア締め切りは **4月12日** (13日消印有効)

☆獲得数上位店(2・28～4・30号時点)

順位	店名	今月	合計
1	Jogo江古田店(東京)	3	11
1	GAME'S MILK(京都)	4	11
1	コスミックプラザABC(大阪)	4	11
2	TILT神保町(東京)	5	10
2	GAME'S WiLL(京都)	3	10
3	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	3	6
4	チャレンジバンバン(愛媛)	1	5
4	ゲームプラザ白山(熊本)	2	5
5	ゲームセンターコバⅢ(神奈川)	0	4
5	ゲーム倶楽部(神奈川)	0	4

☆獲得数上位店 総評

混戦が続く今年度の☆獲得数争い。今回の集計では1位に3店の店舗が並んだ。まずは今ノリにノっている東のJogo江古田店だが、私立ジャスティス学園とストリートファイターⅢセカンドで☆3個獲得。まさにカプコン格闘天国といったところか。

そしてGSK氏がカスリ稼ぐ京都のGAME'S MILKは前回に続きライデンファイターズ2で☆4個獲得。今後の順位維持はGSK氏の双肩にかかっているといっても過言ではないだろう。

GAME'S MILKとほぼ同じ状況下にあるのが大阪のコスミックプラザABC。KHJ氏が腱鞘炎にかかれば一巻の終わり?

2位は毎年のように上位入賞の強豪店GAME'S WiLLと老舗TILT神保町の2店。WiLLは今年もその強さを見せつけるか。

次号あたりでは春の新作ラッシュで順位にも大きな変動がありそうだ。

前回の本欄に誤りがありましたことをお詫びします。

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法

申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にてハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。

もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件

以下にいくつかの注意点を挙げます。

❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3）、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。

具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3（28）」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
3月発売					
リアルバウト餓狼伝説2 ザ・ニューカマーズ	SNK	格闘	8－4	発売中	
バスアングラー	コナミ	スポーツ	特殊	発売中	
バトルトライスト	コナミ	格闘	8－3	発売中	
堕落天使	彩京	対戦格闘	8－4	発売中	2次元対戦格闘ゲームここに極まる！超美麗ビジュアルで魅せる「だらくてんし」、漢気の骨太世界を堪能せよ！
対戦タントアール サシっす!!	セガ	パズル	8－1	発売中	全12種類のミニゲームから好きなものを選んで対戦できるバラエティーゲーム
電車でGO！2　高速編	タイトー	電車！	特殊	発売中	今度は新幹線が動かせる！要注目！
ぽっぷんぽっぷ	タイトー	パズル	8－1	発売中	
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	2レバー 4ボタン	特殊	3月末発売	
4月以降発売					
スターグラディエイター2	カプコン	格闘	8－4	4月予定	パブリシティグッズ：ポスター シークレットファイル
ガーディアンフォース	サクセス	シューティング	8－3	4月予定	戦車を操作し、全8ステージを突き進んでください。砲塔をいかに操るかがポイントです。
アストラスーパースターズ	サン電子/テクモ	格闘	8－6	4月予定	
ストリートファイターEX2	アリカ/カプコン	格闘	8－6	5月上旬	
ファイティングバイパーズ2	セガ	格闘	8－3	今春予定	
レイディアントシルバーガン	セガ/トレジャー	シューティング	8－3	今春予定	
スペースボンバー	彩京	シューティング	秘密	98年予定	イラストレーターに小林源文氏を迎えた、驚愕のシューティングゲーム登場全人類の存亡を賭けた壮絶な闘いが、今始まる！
ガンバード2（仮）	彩京	シューティング	秘密	98年予定	ファンの熱い要望に応えて、小さな大魔法使いマリオンが帰ってくる！前作を知らない人は「彩京イラストレーションズ」を買って予習しておこうね！
対戦ホットギミック2（仮）	彩京	対戦麻雀	KB	98年予定	ファンの熱い要望に応えて、あの危険な漢たちも帰ってくる！前作を知らない人は「彩京イラストレーションズ」を買って予習しておこうね！
発売日未定					
上海　真的武勇	サン電子	パズル	8－1	未定	
子育てクイズマイエンジェル3	ナムコ	クイズ	4ボタン	未定	
ダウンヒルバイカーズ	ナムコ	スポーツ	特殊	未定	
アシュラブレード	富貴商会	対戦格闘	8－3	未定	

GAMEST 読者プレゼント！ 4月30日号

☆応募の掟☆

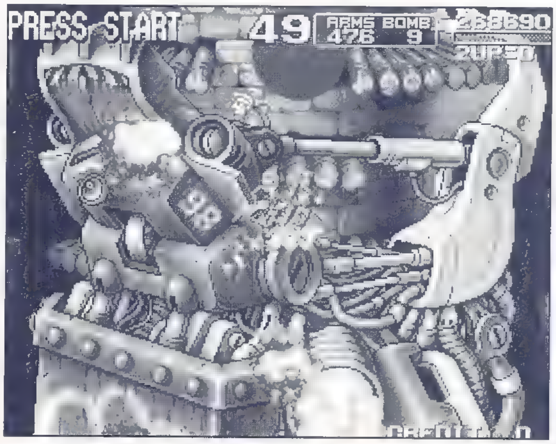
一つ、ハガキは今号の
とじ込みハガキを使うこと！
一つ、住所はちゃんと都道府県から
キチッと書くこと！
一つ、文字はできるだけハッキリ
見やすく書くこと！

ゲーメスト提供

1「メタルスラッグ2」基板

さて今回は、安定してプレイできるアクションゲーム「メタスラ2」です。これぞ本来のアクションゲーム！という感じで、良き時代のアクションの醍醐味を受け継いでますよね。とくにザコキャラがおりなす細部の動きは必見！開発者の熱いこだわりが感じられます。

1名様



セガ提供

2「対戦タントアール サシッす!!」ソックス

タントアール系の対戦バラエティゲームの最新作「サシッす!!」が遂に登場。全12種類ものミニゲームで対戦できるこのゲームのグッズ「サシッスソックス」をプレゼント!



5名様

読者サービス部提供

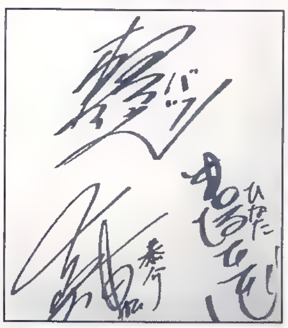
3 小森まなみジグソーパズル
4 檜山修之・半場友恵・千葉一伸 サイン色紙

GV「私立ジャスティス学園」のナレーションをご担当いただきました、檜山修之（バツ役）、半場友恵（ひなた役）、千葉一伸（恭介役）の豪華メンバーによるサイン色紙を。

そして、先日東京ゲームショーで販売した小森まなみさんのジグソーパズルを5名様に。

5名様

3名様





ザウルス提供

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー

5 電流イライラ棒リターンズ 体験版PSソフト

TV番組「炎のチャレンジャー」でお馴染みの電流イライラ棒がプレイステーションで再登場！

このゲームの体験版を10名の方に。

10名様



2月28日号当選者発表

「イシターの復活」基板
林 洋子 新潟県

ライデンファイターズ2ポスター
各務 祐介 東京都
内藤 賢治 香川県
高橋 聡 石川県
新藤 宏一 東京都
常盤 慎吾 富山県

クールボーダーズポスター
市川 良一 千葉県
柿崎 恭 福島県
西村 幹生 東京都

ずっといっしょセット
早見 浩治 神奈川県
北村 洋子 京都府
新谷 俊和 福岡県
高木 邦宏 千葉県
森岡 久 秋田県

七瀬葵テレカ
辻田 洋行 静岡県
小野 聖子 東京都
伊藤 雅人 大阪府
島田 悦子 長崎県
大山 大輔 愛知県

八神庵テレカ
中嶋 慎二 山口県
長井 繁 千葉県
芳賀 秀樹 東京都
伊藤 美樹 兵庫県
久保田 真琴 埼玉県



©SEGA ENTERPRISES LTD.1998/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI
NOTICE
NEXT GAMEST/May 15
■東京ゲームショーも終わり、アミューズメント業界もほっと一息…。なんてことはなく、まさにこれからが本番！対戦格闘ゲームは目白押しだし、同時期に発売されるシューティングゲームにも目が離せないぞ！
電脳戦機バーチャロン（セガ）
ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム
超絶攻略
エアガイツ（ナムコ/スクウェア）
ファイティングバイパーズ2（セガ）
スターグラディエイター2（カプコン）
リアルバウト餓狼伝説2ザ・ニューカマーズ（SNK）
シューティング戦国時代到来！
エスプレイド（アトラス/ケイブ）
VS
（トレジャー）レイディアントシルバーガン
ゲーメスト次号（No.222）は予価510円で
4月15日(水)発売！
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売



Q 新製品やインカム情報が気になるなぁ
A 「ニューマシンインフォメーション」や「ロケーション別業況」を読もう。
何だこりゃ!?
Q 基板、筐体が欲しいなぁ
A 「中古機情報」で、お買得機を見つけよう。
最新ゲーム情報が満載
月刊コイン ジャーナル
株式会社 エイ・クリエイト
〒530-0037 大阪市北区松ヶ枝町4番20号アビスビル
TEL 06-242-0200(代)FAX 06-242-0211
ほしい人は、¥1,650（送料込）を現金書留でココへ送ってネ



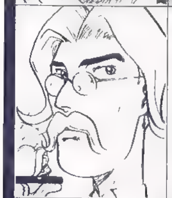
●ふらり諫言。過ぎたるは及ばざるな政治家や、汚名挽回な校長も論外だが、某ゲームメーカーまで間違ってるのが役不足。これは役が不足しているという意味なのだ。逆の意味に使ってない?☆秘密の修業は2年目にして躓きを経験。他の辛いことも重なったりしてかなり凹んだが、この凹みっぷりは、自分の奢りが原因。もともと甘い道とは考えていなかったはずが、いつの間にか気が緩んでいたようだ。気を引き締め、戦いの日々へ。（APAPA）



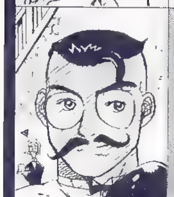
●以前、編集後記で紹介した某小説が第一部完結を機に、本としての販売を止めてしまった。中途半端な終わり方をしたので、非常に続きが気になるところなのだが、続きはインターネットでデータとしての販売だけらしい。小説を読むのは通勤途中の電車のなか、と決めている私にとっては、とても残念である。なにが悲しくてモニター上の小説を読まなければならないのか?本としての販売を切に願う今日この頃である。（ももやん）



●これを書いている次の日にギャザリング（マジック）のプロツアーのために、L．A．に旅立つことになっている。ぼくは東京地区の2位なので旅費は自腹なのだが、町田とメストのギャザ部のみんながカンパしてくれたので、かなり楽になった。いや～、友だちとはありがたいものですねぇ。
あと、ハガキをくれた中沢信太君、ありがとう。がんばってくるよ。今度、ゲームとマジックの対戦をしましょう。（がっちん）



●知人に、わりとゲームがうまい高校生がいる。彼は、上達し、結果が残せることだけでは満足しない。そこに他人が介在し、誉めたり認めたりしなければ満足しないのだ。聞くと、どうやら「学校などでは疎外感を感じるが、ここでは他人が受け入れてくれる」ということらしい。ゲームがうまいという「役割」だけで得た不安定なつながりだが、その仲間とのつきあいで心理的に成長すれば本当にゲームを楽しめる日がくるはず。（GED）



●最近、地元のゲームセンターにバーチャファイター2.1が再入荷した。久しぶりにプレイしてみると、全く思い通りにプレイすることができずいまいちだったが、何回かプレイしているうちに、ある程度動かせるようになってきた。そしたら、これが、おもしろいのなんのって。テンポはいいし、技は強いし、速いし、もう言うことがないほど楽しかった。これほどの名作が今後世に出るには、あと何年かかるのだろうか…。（SHO）



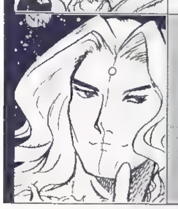
●わたしの書くページは、世間に必要のないものなのだろうか?正直なところを知りたい。アンケートハガキ、手紙等、何でもいいので読者の声が直接聞きたい。真剣に悩んでいる。
わたしが書く内容は、プレイするうえで向上を目的とした、あるいは自分が興味を持ったことがらなのだが…。
一人よがりなのか。（P・鈴木）



●ビートメェニアが面白い!!いま2人用1人プレイにチャレンジしているのだが、楽器がでんでんダメなオイラは、なかなかクリアできません。そのゲーセンに、好みな女の子がメェニアをやりに来ていて、声をかけたいがヘタレなオイラにそんな度胸はねい。自分を奮起させる意味も兼ねて編集部の人に相談したら、いつの間にか広がってるわ、なぜかヒドイ人呼ばわりされるわで……。ブルーっスね。（コナミゲームミュージックver熱望!! スー）



●押忍!!オレ、ノリック。「がんばったぜコーナー」に顔を出すのも久々な感じで、毎回でも書きたいくらいネタならあるぜ!!と思っていても、いざ書くとなるとな～んか思いつかないでゲス。スニーカーも95SCが手に入ったから、G-SHOCKにもそろそろ…。てな感じで、次のブレイクギアは何なのか、気になって眠れない今日この頃でゲス。まあシルアクがそうかもしれないけど、この歳になるとちょっとなぁ…。そんな毎日です。



●長いこと編集部にいますが、実は編集後記に顔を出すのは初めてのマウント二田です。どういうわけか生まれつき変形ロボや変形トイが大好きで、最近はもっぱらビーストウォーズ三昧。輸入もののメタルコンボイが最近のお気に入りです。話は変わって「エアガイツ」！ぞっこんハマってます。我ながら微妙にうまく、編集者どもには割と無敗気味。あんまり強いんで、世界大会にも出ちゃおうかしらん、なんて夢想してます。（マウント）

OPINION

論 キレた発想と面白さの関係

石井ぜんじ

ぼくも30代、そろそろ頭も硬くなったかなと思うところ。そこで、年齢の低い人に斬新な発想をしてもらって、余生はのんびり過ごしたいのだが、若いのに見方が固定化している人が多いみたい。

どんな仕事もそうだが、ゲーム関係など、人を楽しませるには、どこかに非常識なところが必要に思う。もちろん計算された緻密さは必要なのだけれど、人と同じ固定観念を持っていると、人を驚かせるものは作れない。

もともと、僕なんかは日本SFの面白さにハマって、鍛えられたものである。僕の学生時代は小松左京、筒井康隆、平井和正、星新一、栗本薫など天才SF作家が揃っていたし、ちょっと時代が降れば梶尾真治、大原まり子、田中芳樹（敬称略）あたりのひとも発想が人並みはずれている。

そもそも、世の中の現状がすべて正しいとか、当然とか思うほうがおかしい。本来こうあるべきだと思うことと、現実とはたいていずれているものである。

だから、自分なりの発想をすれば、普通それは突飛に見えるものであって、オリジナリティとはそこに存在するのだと思う。そうして、自分なりの考え方、見方を作って、世の中を見てみると、多くの人が見ている世界とは違った、異形の姿がそこに見えてくるだろう。

世の中のほうが変だと思う1つの例が、宇宙人襲来という考え方。僕から考えれば、宇宙人は地球人と思考方法が全く違うし、征服なんて概念があるかどうか?そもそもそこまで進化したら生命としての形をとどめていないのではないか?

話は大きくそれたけど、ゲームを楽しむにも、作るならなおさら、柔軟なアイデアが必要だということを言いたかったわけだ。

人にとって「面白さ」とは、新しさや、意外さを伴った刺激である。これがあるから、世界は面白く、楽しく発展性があるように感じられる。ちょっと視点を変えれば、いくらでも世界は変わる。

だが、現実・フィクションの世界共に、どうしても人は固定観念に縛られがちである。そういう世界においては、すべてが色褪せていくし、なんとなくつまらなくなっていく。

だから、どこかキレてるくらいの人に、変なゲームを作ってもらって、世の中を色鮮やかなものにしてもらいたい。そして、プレイヤーはそれに驚きつつ、自分も精神的束縛から自由になって楽しんでほしい。

いつしか、斬新だったはずのものが当たり前になり、色褪せるものだとしても。

表紙の裏をとれ

●リアルバウトですが…キャラ選択画面のリーの顔、んーどうでしょう?自分は挑発の顔(?)のピローンが好きなので、そっちのほうが良かったなーおしいなーと思うです。

さて、ダンバインも終わり、ほぼ平日のお楽しみがなくなった私は、前にも増してカルドセプトです。加藤さんいい。

私、漫画描きました。他雑誌ですけど、フィギィズで。

（藤原「よろしく」ひさし）

■待って～もうひとこと

●3／30号の「待ってもう一言」コーナーにおいて、『ストⅡ2ndビデオが4月に出る』と掲載されましたが、このビデオの制作は諸般の都合により見合わせることとなりました。多くの方に迷惑をおかけしたことを謹んでお詫びいたします。

ところで、この号が出てちょいとした頃には「怒首領蜂ACT2」ビデオが出てるはず。Cタイプとは全く違った究極プレイが楽しめますヨ。（マウント二田）

GAMEST 4月30日号

■平成10年4月30日発行 第13巻12号通巻221号
■発行人 加藤 博
■編集人 高橋己代子
■発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
電 話 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
■印 刷 凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ APAPA ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO いなりん ぴぐ
田渕健康 アディオスToshi がっちん ギィ ACE K-TAN 珈琲ふりーく GED DAN はまー
キャサ夫 GYU MVP SHO 伊勢猫 しじみ 借金 KMT CHU P・鈴木 河本きらり屋
RED 京城 フニャ夫 スー ちゃっきー 鞏之宇元帥 DS-I MIO 福田柵太郎
猿渡雅史 霜田和人 鈴木規康 辻本圭介 山下浩志 北裏裕章 小山内俊明 青木珠美
二田祐樹 松田史征 花沢貴宏 遊佐孝之 岩崎洋子 加賀栄臣 我妻禎文 竹森眞由美
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室 西村光賢
ローリングストーン エジマ企画


チャリオット
CHARIOT
アクション
ルースターズ
ROOSTERS
シューティング
パズル
アクション・シューティング・パズルとバラエティ豊かな3つのゲームが1つになった!!
アーケードに登場した伝説の作品が遂に登場!!
88年度最高のシューティングゲーム「イメージファイト」が、当時の興奮そのままに登場!!スピード調整、ポットの選択が重要なカギとなる。
PlayStation
SEGASATURN
IMAGE FIGHT
&
X MULTIPLY™
イメージファイト&エックスマルチプライ
「イメージファイト」に続いて制作されたアイレムの名作横スクロールシューティングゲーム。武器でもある触手の使い方が攻略のポイント。



担当：こーじ山下&被強制隷属者(たぶちけんこう)

AOUショーでも大好評！いよいよ発売までカウントダウン状態かぁ!?今回もサイキック秘密情報てんこ盛りで、2012の魅力をバッチリ伝えたい所存である。

ためになる超能力講座 FRONTIER 2012

ゲージの秘密なぞをちょっと公開

サイコゲージ入門

今回の2012において、最も顕著な変化を見せているのが「サイコゲージ」と「ライフゲージ」。サイキック初心者も、前作をたしなんだプレイヤーも、ぜひ押さえておいてほしいポイントなのだ。

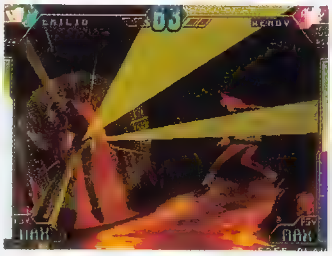
左右画面端にあるゲージに注目してもらいたい。ゲージ上部の黄色がかっている部分が自分の体力を表す「ライフゲージ」、青からピンクのグラデーションがかかっているのが「サイコゲージ」、超能力必殺技を出したり「サイコバリア」を張るために必要なゲージなのだ。

前作はそれぞれ独立して機能していたこの2本のゲージだが、今回は違うぞ！2つの要素が作用しあって「1本のゲージ」を構成しているのだ。



これはどーゆーことかというと、原理は簡単。**「ライフゲージが減れば減るほど、使えるサイコゲージが増大していく」**という寸法になっているのだ！もちろん、サイコゲージが増えれば、色々な超能力技を立て続けに使うことも可能となる。

ゲームスタート時には「ライフゲージ100%」「サイコゲージ100%」でスタート



これは、体力を削ってサイコゲージをUPさせているのだ。

するが、プレイヤーがダメージを受けてライフゲージの%が減ると、逆にサイコゲージの%が上昇する。

例を挙げると、体力が50%のときには、使えるサイコゲージが150%になってコトになりますか。数学的に%値が100を超えるとは何事かという説もあるが、ノリ的に理解してくれい。

しかも、「ライフゲージ」は任意に減らすことができ、任意に減らした体力の分だけは「攻撃力の増加」にも繋がるのだ。

ゲージ上部にある「POWメーター」が現在の攻撃力を示し、体力を削って増加した分の攻撃力はこの場所に表示される。増加した攻撃力はラウンドの最後まで持続するぞ。

この「体力削って攻撃力アップ」&「サイコゲージ増加システム」を「ハイパーチャージ」といい、さらに対戦の駆け引きを奥深いものとしているのだ！

ライフのパーセントは増加しないが、攻撃力、サイコゲージは任意に最大200%まで高めることが可能だ（もちろん、その時点で自分の体力はゼロ）。

なお、ハイパーチャージ以外で体力を減らしても（普通にダメージを受けて体力を減らされても）、攻撃力はアップしないので注意しとこう。

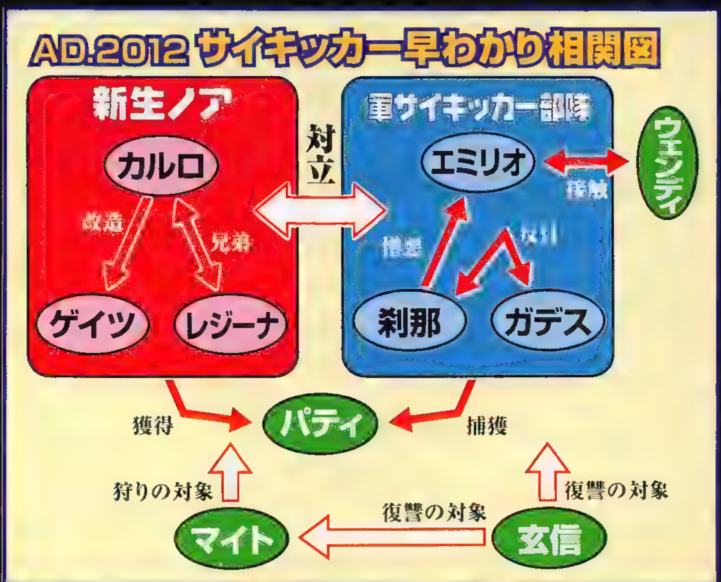
自ら命を削って短期決戦を挑むか、常に体力を温存しておくか…サイキックフォース2012における新しい駆け引き「サイコチャージ」を味方につけた者に、戦局が有利に傾くことは間違いない！

魂を受け継ぐものたち

サイキックフォースを愉快に遊ぶには、ゲームシステムの理解はもちろんとして、ゲームに内包されている「世界観」も同時に楽しむのがお薦めである。

CPU戦もキャラクターごとのストーリーが楽しめるらしいので、プレイ前にひと通りの状況設定を把握しとくのもいいんじゃないかな。

ストーリーに関して特に重要なのが、登場人物たちの相互関係。簡単な相関図を載せとくからチェックしとこう。

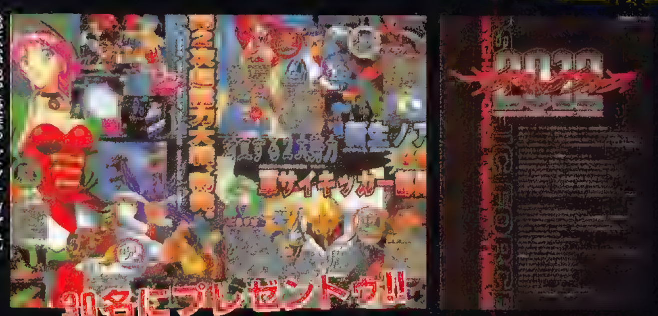


サイキックマニア必読 毒電波通信

今回の毒電波通信はプレゼント攻勢ータイトーさんに提供して頂いた**「サイキックフォース2012・特製パンフレット」**を30名の方にプレゼント！

これは先日行われたAOUショーの会場内で配られていたもの。中には2012に登場するサイキッカーたちの極秘情報がみっちりと詰まってるぞ！

あて先は、官製ハガキで、
〒101-8935
東京都千代田区
神田神保町1-26
（株）新声社
ゲーメスト編集部
「サイキックパンフ」係
まで。ハガキでのみ、お1人様1枚応募可だ。締め切りは4月30日の消印有効。



総天然色で豪華。ピンナップ代わりにもなろうて。

第3勢力の戦士たち

2012のメインストーリーである「新生ノアVS軍サイキッカー部隊」の構図の外、独自の意志で行動するサイキッカーたちがいた。風使い・ウェンディ、影高野の退魔師・玄信も、己の目的のために、どの勢力にも属さずに闘い続ける第3勢力の戦士である。



紡がれる風の物語

ウェンディ・ライアンは2年前の「第一次超能力大戦」を生き延びた、オーストラリア出身の「風使い」である。

明るく楽天的、その上跳ねっ返りで気が強い彼女だが、2年の歳月は彼女にいくらか落ち着きを与えたようだ。

2010年、同じサイキッカーである姉「クリス」の所在を探るため、ノアの本部へ向かったウェンディは、「バーン」と「エミリオ」、2人のサイキッカーに出会う。

彼らは共にノアに反目するアンチ・ノアという立場にあり、バーンに同調したウェンディもまた、バーンらと行動を共にすることになる。

ノア本部内での最終決戦の最中、ウェンディは「ソニア」と名乗る人造サイキッカーと対峙する。

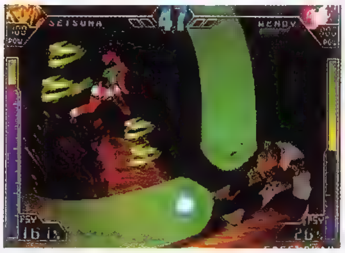
だが、突如として起こった本部の爆発の中、ソニアは炎の中に消えていった。その姿に、ウェンディは姉・クリスの面影を見たのであるが…。

爆発はクリスの消息の手がかりを断つと共に、バーン、エミリオとの絆をも断ちきってしまう。

そして2年後、ウェンディは再び旅立つ。エミリオを、そしてバーンの姿を追い求め。

だが、彼女の前に立ちはだかる幾多の困難！新生ノアの追っ手や、謎のサイキッカーハンター。そして、軍サイキッカー部隊からの刺客—破壊の堕天使・エミリオがウェンディの命を狙う！

果たして、ウェンディはエミリオの心を取り戻し、バーンに胸の内の想いを伝えることができるのだろうか？





加速する疾風

前作では最速のスピードを誇っていたウェンディだが、今作でもその機動性は健在！自分の移動速度を増す「シルフィードダンス」に加え、一定距離を超高速で駆け抜ける「ミラージュステップ」なる新技も追加されたぞ。

攻撃面の充実も見逃せない。三日月型の空気弾「エアクレセント」、その3倍の威力を持つ「トライクレセント」、局地的竜巻を起こす「ボルテックストリーム」、接近戦用真空カッター「エアスラッシャー」、そして人間台風発生器の「アースゲイル」と、なぜにここまで？と思わせる充実っぷり。

驚異の機動力と増強された攻撃力で、第2次超能力大戦においても疾風の如く駆け抜けるか!?



伏滅の宿業

「影高野」とは密教の中枢にして、世に災いをもたらす邪悪な因子を人知れず刈り取る「退魔師」の集団である。

第一次超能力大戦の際にも、影高野からの使者「六道玄真」が「邪悪な存在」である超能力者たちとの激しい戦闘を繰り返したことが記録されている。

だが！2012年—退魔の業を終え、総本山に戻ってきた退魔師「玄信」が見たものは、壊滅した影高野の姿だった！

1人生き残っていた兄弟弟子がこときれる前に残したのは「ここ（影高野）を滅ぼしたのはサイキッカー…」という言葉。

その言葉を受け、玄信は再び総本山を後にする。

やはり、忌むべき力は超能力…世に災いもたらす力を根絶するため、そして仲間の仇を討つために、玄信の新たな退魔業が始まった。

影高野を襲ったサイキッカー—とは、新生ノアか、軍サイキッカー部隊の仕業か？それとも…。



密教地獄V

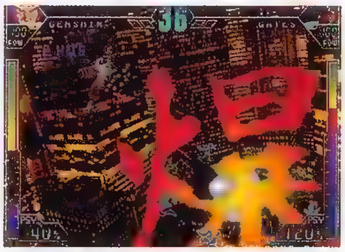
玄信の使う技は「超能力」ではなく、密教の秘術にして影高野の奥義。

玄信は前作に登場した「六道玄真」の兄弟子にあたるだけあって、玄真以上の力を持っている。

影高野の退魔師たちは超能力者でないがゆえ、移動スピードなど機動力に欠けるが、神仏の加護が宿った密教アイテムを駆使することにより、並み居る超能力者を駆逐していくことが可能である。

設置型トラップの「連炎符」で自分に有利な状況を作り出し、滞空時間が長い「鬼火魂」で相手を追い詰めるのが退魔の常套手段だ。

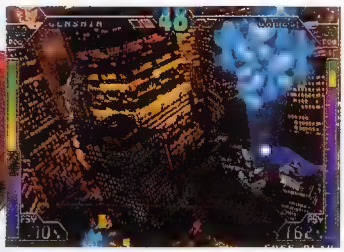
また、玄信には玄真が持っていなかった技を多数修得しており、接近戦用術の「金剛輪」や、連炎符から鬼の足を出現させる「護法脚」などは、覆滅の強力な手助けとなるだろう。



退魔師たちの最終奥義といえるのが「呪縛殺」。独鈷を投げて敵の動きを封じ、「臨兵闘者皆陣裂在前」の九字をきり、相手を爆破する大技だ。今回は「表」と「裏」、2種類の九字入力法が備わった。

だが、今回は呪縛殺をくらっている相手が同じく九字を切り反す（玄信と同じコマンドを入力する）ことにより、「呪縛殺返し」を行うことが可能となっている。裏と表を使い分け、呪縛返しを巧みに防いでいくことが肝要だ。

自分のペースを守りつつ闘えるのが玄信の強み。焦らずにじっくりと攻めたてて、影高野の奥義で超能力者たちを討ち倒そう。



LIGHTNING DESTINY

悪く思わないでくれ
己の超能力(ちから)を呪うんだな…



ホライゾン・ゼロ

少年は、何も持っていなかった。記憶も肉親も、そして心さえも。残っているのは「マイト」という名前だけ。

ただ、胸の内から湧き起こる**「サイキッカーを狩り続けろ」**という、強迫観念にも似た使命感。

闇夜を切り裂く雷光が煌めくとき、また1人、サイキッカーが命を散らす。

狩人としての宿命が、彼に拳を握らせる—サイキッカーハンター、マイト。西暦2012年、サイキッカーの、そして世界の命運の鍵を握る男—。

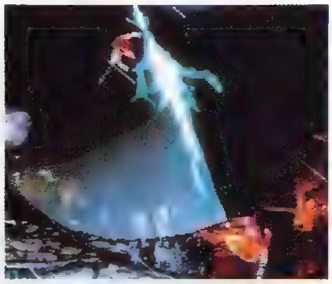
ひかりふるうたごえ

マイトが目覚めたときに出会った光…それは、1人の少女の柔らかな微笑みと、心に染みわたるような不思議な歌声だった。

己の身体を顧みず、ただひたすらに辻斬りの如くサイキッカーを狩り続けるマイトは、あるとき、重傷を負って倒れてしまう。

そんなマイトに救いの手を差し伸べたのが**「パティ」**という少女であった。

他人に心を開く術を持たず、頑なに心を閉ざしてきたマイトだが、



パティが持つ優しい空気と、彼女が口ずさむ不思議な力を持った歌声に、彼の心は温かなぬくもりを感じていた。

パティもまた、超常たる力を有する「サイキッカー」の1人で、自らの想いを「音」に変換して具現化することができたのである。

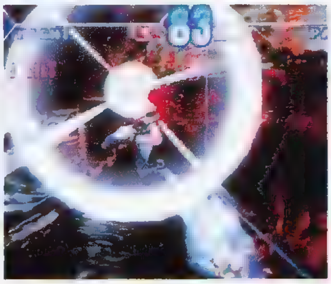
「私の力は人を傷つけるものではなく、人を救うための力」

パティはそう願い、自らの力を呪うことなく、人々を歌声で癒し続けることを選んだのだ。

マイトはパティとの交流の中、自分の中に不思議な感情が芽生えるのを感じていた。砂漠のような彼の心に、「何か」が生まれようとしていたのだ…。

宿命という名の牢獄

だが、パティがマイトにもたらしてくれた平穏な日々は、長くは続かなかった。



パティの持つ能力に目をつけた軍サイキッカー部隊や、パティを取り込もうとする新生ノアの追及の手が、彼女に迫っていたのだ。

追及の手を逃れるため、期せずしてパティと行動を共にすることになったマイト。

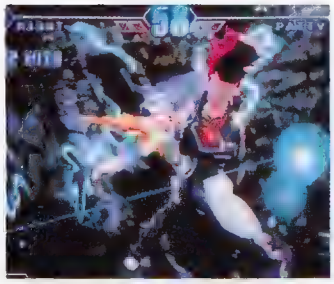
パティに迫る追っ手、それは同時に彼の「獲物」でもあったのだ。

彼の敵はノアでも軍でもない。ただ「サイキッカーを狩る」のみ。雷光が吼え、迅雷が翔ける。

自分の使命に疑問はない。闘い続けることがマイトの生きる証だった。

だが…マイトを縛る「宿命」という名の煉獄は、彼らの未来に絶望という影を落とそうとしていた。

「ハンター」としての血—狩人たるマイトの矛先は、無意識のうちに、傍らで微笑むパティへと向けられようとしていたのである。



そう、パティもまた**「狩るべき獲物」**の1人であったのだ。

宿命につき動かされ、苛酷な運命に翻弄される少年、マイト。なくした記憶。狩人の使命。そして芽生えた新しい感情。

閃く雷撃は、彼に何を語るのであろうか…。

サイキックハンター

MIGHT

MASTER OF LIGHTNING

疾走する狩人

マイトの使用する能力は「電撃」。ミドルレンジからショートレンジの闘いを得意とし、特に接近戦では無類の強さを誇る。

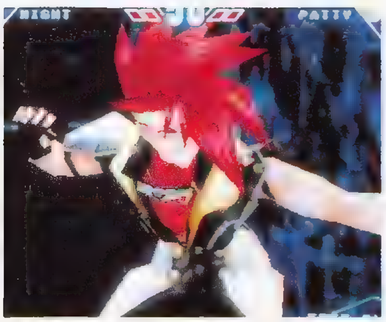
飛び道具も使い勝手が良く、遠隔操作可能な稲妻「エレクトリッガー」、磁力で敵を捕らえて引き寄せる「マグネットアンカー」、敵を稲妻の檻に閉じ込めて焼き尽くす「エクスキュージョン」など、及第点以上の能力を持つ。



中距離では、電気をまとって突進する「ライトニングハウンド」が対戦相手の脅威となる。

自らに稲妻を落とし帯電してパワーアップを図る「サンダーブレイク」と、必殺主力兵器である稲妻の剣「ライトニングソード」との組み合わせは強力無比！

すべての必殺技が扱いやすく、それでいて高性能！狩人の名に恥じない、まさに最強クラスのサイキッカーといえるだろう。



サイキックファンにはおなじみのこのイベントも、今回で3回目。今回は『プチカラット』との合同イベントというのがポイント。ゲーム大会や同人誌即売会を中心に大いに盛り上がること必至！さあ、みんなでこぞって集まろう！(なお、コスプレはタイトーのゲームに限りますので、ご注意のほどを…)

CALLING WISHFUL

あなたを救いたい
そのためのちからなの

癒しの声を持つ少女



母が唄う歌。その歌には、不思議な力が宿っていた。

緩やかに奏でる子守歌は幼子を泣きやませ、いたわりの言葉は病人に健康を取り戻した

「パティ」はそんな母の不思議な力を受け継いだサイキッカーである。

西暦2012年。「超能力」という力は「忌むべき力」と見なされ、マイノリティであるサイキッカーたちは迫害、弾圧され続けていた。

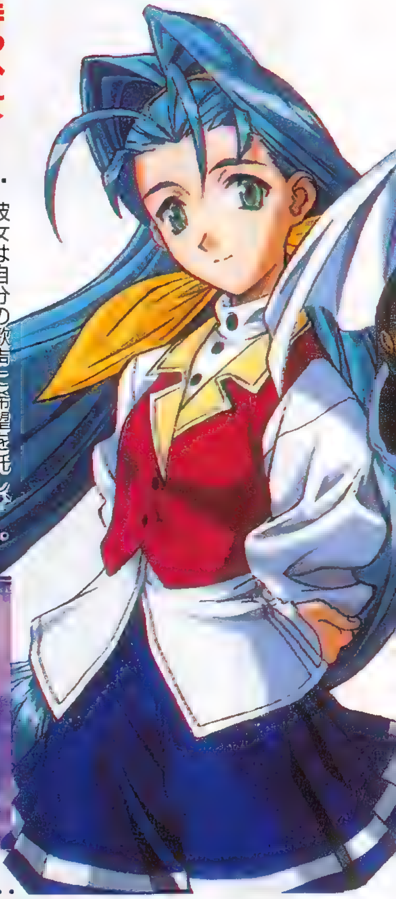
パティと彼女の母親が持つ**「癒しの歌声」**も、一種の超能力であった。「音」を使って、人体に状態治癒や自浄作用を促すというヒーリング効果を有していたのだ。

パティは、生まれながらに持っていた、常人にはないその特殊能力を呪うことはなかった。

超能力者というだけで「悪」と認識される冬の時代にあっても、彼女は自分の歌声に希望を託し、人々を癒し続ける道を選んだ。

「傷つけるためではなく、救うための力」

そう信じてパティは歌い続けた。彼女の前から、母の姿が消えるその日まで。



宿命との邂逅

謎の失踪を遂げた母を探すパティは、その最中、1人の少年と出会う。

重傷を負って倒れていた少年は**「マイト」**という名前以外、何も覚えてはいなかった。怒りも、悲しみも、すべてを失った孤独な魂。

そんなマイトの心にパティの歌声は、やさしく響き渡った。かたくなに心を閉ざしていたマイトであったが、パティとの出会いの後、次第に少年としての素振りを垣間見せるようになっていく。

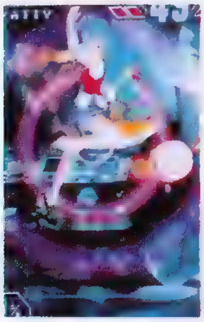
だが、平穏はすぐに破られた。

母のみならず、パティにまで魔の手は迫っていたのだ。

彼女が持つ「力」を狙い、各機関がパティに追っ手を差し向けた。新生ノア、そして軍サイキッカー部隊までも、彼女の力を手中に収めんとしていたのだ!

迫り来る数々の追っ手。しかし、彼女は1人ではなかった。彼女が助けたマイトもまた、サイキッカーであり、比類なき力を有した「電撃使い」であったのだ。





己の心の告げるまま、襲いくるサイキッカーたちを狩りゆくマイト。争いを好まないパティとは逆に、マイトは闘争本能だけで生きてきた狩人であった。

破壊と再生—マイトとパティの力の使い道は対極的であったが、両者の間には不思議な友情が生まれていた。

そして、逃避行を続けるうち、パティは悲痛な事実を知ってしまう。彼女の母親が、すでに何者かに殺されていたということを。

誰が? 何のために!?

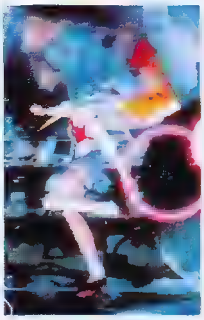
失われた真相を突き止めるため、パティは自ら戦場へ赴くことを決意する。

そのパティの傍らには、「狩人」としての宿命を胸の内に秘めた、マイトの姿があった。

奇妙な関係で結ばれたマイトとパティは、こうして、行動を共にすることになる。

パティが紡ぐ不思議な歌は、マイトに、そして世界に癒しをもたらすことができるのであろうか…。

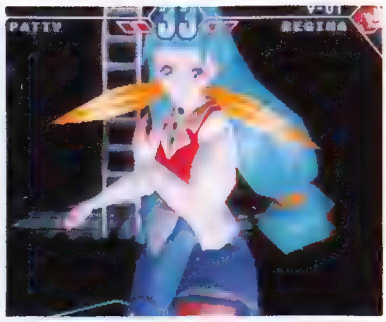
ヒーリングシンガー PATTY
MASTER OF TONE



光と音の協奏曲

パティの持つ能力は「音」。

力を持った音の「反射」と「共鳴」による、バリエーション豊かな攻撃が可能なサイキッカーだ。





スタンダードな飛び道具となるのは、超音波を飛ばす「ホーリーウィスパー」、結界の壁に当たって反射する「ソニックラプソディー」の2つ。

彼女は、「音珠」と呼ばれる音塊を配置させ、音珠を飛ばしたりして音波を放つことも可能である。

「プレリュードキー」と呼ばれる音塊を結界内に設置する技もあり、「エターナルパープ」という能力を発動させることにより、設置した音塊を一斉に共鳴させて攻撃することもできるのだ。

他にも、相手の超能力技を音に変換して跳ね返す「リバースノイズ」や、身体全体から強力な「音」を解き放つ「セイントレクイエム」など、不思議な効力を持つ技が多数見受けられる。

直接的な攻撃能力は低いものの、彼女が有する「反射」と「共鳴」を巧く作用させれば、きっと熾烈な闘いをも勝ち抜くことができるだろう。

イベント情報 サイキックフォース&プチカラットONLYイベント「NOA箱舟計画—MISSION Puchi—」
4月12日(日) 東京・晴海ターミナルホールにて、開催迫る!

あの「OPTION GT-R SPEED WAGON」に乗れるのだ〜!!

RACING JAM

チューンアップカー専門雑誌の「OPTION」の企画で生まれたスカイラインGT-Rのワゴンがゲームに登場!その出し方とさらにタイムトライアル、エキスパートモード等の隠しモードも公開するぞ!

担当：ずるずる

最速ラップを目指せ!「TIME TRIAL」

順位による速度調整一切なしのシビアな設定！

まず最初に公開するのは1人で、もしくはジャマなCPUマシンがいない中で通信対戦ができるという「タイムトライアル」だ！

ではこのモードへの入り方であるが、コインを投入し、コースセレクトの際にサイドブレーキをいっぱいに引いた状態で決定すればOK！

このモード、どのコースで可能かというと、他のマシンとレースができるモードではすべてできる（ジムカーナコース以外でOKということ）。

1人プレイでもOKということなのだが、その際、他にはマシンはないレースとなり、純粋にコースとのバトルとなる（ミスは自分のせい！）。

通信対戦時は、コース決定時と同じく多数決でこのモードを決定することとなる。



もし多人数でこのモードを決定できれば、CPUマシンなしの対戦となる！その上に、なんと順位による速度調整が全くなくなるというオマケ付き！こ、これはかな〜り熱いぞ！まさに実力オンリーの世界だ！

なおこのモードが成功していれば、シフト表示上に文字が現れるぞ！



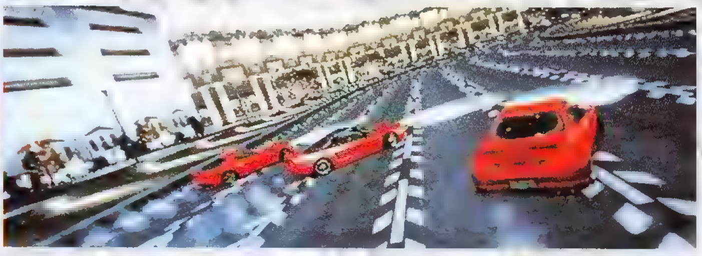
セレクトするときにしっかり入力して…これでOKだ！



うーし！これでバッチリタイムが狙える！いっくぜぇーっ!!







さらに速くなる！「EXPERT MODE」

ワインディングでマシンセッティングが可能に！

このゲームのウリの1つでもある「ジムカーナ」のレースにおいて、マシンのセッティングが変えられるというモードがなんとワインディングのコースでも可能になるというのがこのモードである。

まずこのモードへの入り方であるが、カーセレクトの際に、スタートボタンを押したまま決定すればOK！

先にも書いたが、これはワインディングコースの「ヒルクライム」と「ダウンヒル」の2つのコースのみで楽しめる。

これにより細かなところで性能アップを試みて、より速くゴールできることも…でも間違えると遅くもなるので気をつけたいところ！

マシンの基本性能も考えつつ、一番特性の生かせるセッティングを探すのもいい！





さ〜て、どういうセッティングにしようかなあ…、えっ？これで？



なんとワインディングコースでもセッティングができるのだ！

さてこのモード、通信対戦ではどうなるかというと、コースセレクト時において多数決によってワインディングコースである2つのコースのどちらかが選択されればこのモードが発動する！もし他のコースであれば…そのモードは解除され、通常のマシンの性能で走ることとなる。そのときは運悪かったと割り切ってプレイをしよう（ちゃんと周りを見ないとね！）。



シフト表示の上にセッティング状態が出る。わかるかなあ？

なお、このモード成功、失敗の確認は実際にセッティングが出来たかどうかでチェックできるだろう。表示的には、シフト表示上にデータ等が出るのでわかると思う。

カー雑誌「OPTION」のGT-R SPEED WAGONでレースができるのだぁ〜!!

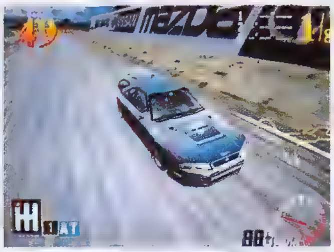
最後の隠されたモードは、ぬ、ぬわんとあの有名なカー雑誌「OPTION」の誌上で生まれたスーパーステーションワゴン「スカイラインGT-R SPEED WAGON」がゲームで使用できるということだ！GT-Rのワゴンっすよ！実物同様の！





GT-Rのところでブレーキペダルを踏んで決定をする！

写真を見てもらうとわかるが、前面から見ると、ちょっと（オイオイ！）いじってあるGT-Rかなあ…なんて思えるが、後ろから見ると…なんとトランクとなる部分がなく、ステーションワゴンのように屋根が後方まで延びたマジに「ワゴン」となっているGT-R！これ、1台だが、実在するんだよね！



世界に1台しかないカスタムカー！これでパワーもある！



これが実在するということ、君は信じられる？マジよ！

さて、この注目のマシンの出し方であるが、カーセレクトの際、ブレーキペダルを踏んだままGT-Rを選択すればOK！このとき、窓の絵も変わるので確認もできる！

このマシン、どのコース、そしてどのモードにおいても使えるのがGOOD！

で、でもこのパワー、使いきれるのかしら…。



とにかくパワーがある！それを使いきれるかがポイントになるぞ！

停車のコツ、ズバリ教えます!

電車でGO!2 高速編
LET'S GO BY TRAIN! 2™

電GO!2「停車」基礎講座

今回はクリアに必要不可欠な「停車」について詳しく解説していくぞ!

担当：GYU

このゲームのクリアのキーポイントとなる「停車」。停車を極めるためのテクニックを文章で完全に再現することがはっきり言って不可能だが、今回は停車の基本的なコツについてできる限り詳しく解説していこう。

停車のコツ①
停車位置を把握する

このゲームにおける停車の根本的な目的とは、**「駅に定められた停車位置に正確に停車すること」**である。もちろん正確な停車を行うためには、駅ごとに異なる停車位置をしっかり把握することが第一。そこでまずは、停車位置を見切る手段について解説していくことにしよう。

さて停止位置を見切る最も簡単な手段としては、画面右下にある情報ウィンドウの停車位置までの距離表示で判断する方法が挙げられる。

この距離表示は基本的に発車から停車まで常に数値で表示されているので、**画面を見ながら「そろそろ停車（通過）駅かな〜」と判断せず、距離表示の数値から、停車（通過）駅まで距離感をつかんでいくのが最適だ。**

しかしこの表示に注目し続けていると、コンパネ中央のスピードメーターが見えないばかりか、画面からのスピード感を実感することもできないので、残り数mといった距離での減速→停車にはあまり適していないといった難点が出てくる。**そこで、残り数mという距離での停車**には、次の方法を利用することを薦めたい。

駅のホームに進入して停車位置に近づくと、オレンジ色で縁取りされた菱形のマークを確認することができる。このマークは一般に「停車板」と呼ばれるもので、停車位置とほぼ同じ場所に設置されているため、**残り数mという距離での減速→停車には、この停車板の位置を見ながら行うことが理想的といえる。**

というのも、停車板で距離感を掴むことができれば、画面のスクロールの度合いから電車のスピードを判断できるので、より正確な減速・停車を行うことができるからだ。



大まかな距離感をつかむのに最適の、停止位置までの距離表示（右下）。



ただし、これを見て停車しようとすると、速度がつかみにくいのが難点。



ホーム上に見えるオレンジ枠の菱形が停車板。停車位置に連動しているので…。



これを見て停車するのが上級者。スピード感もつかみやすい。

ただしこの方法を実践できるようになるためには、ある程度のプレイ回数が必要だ。なぜなら停車板と停止位置は必ずしも同一ライン上にあるわけではなく、駅ごとに微妙に誤差が存在するからである。

単に停車合格範囲内に停車できればいいというのであれば、あまり気にする必要もないが、ドンぴしゃの停車を試みるのであれば、駅ごとに異なる停車位置と、停車板のズレを完全に把握しなければならないということだ。上達を目指して頑張ってほしい。

ちなみに駅発車時の電車は停車位置±0センチに位置しているので、このときの停車板の場所を覚えれば、その駅の正確な停車位置を判断することができるということも、知識として覚えておいたほうがいいだろう。



駅発車時の停車板の位置が、この駅の停車位置。これを見て覚えよう。

プロフェッショナルモードについて

電GO!2ではプレイ中にスタートボタンを押すと、停車位置までの距離表示を任意に隠すことができる。**「プロフェッショナルモード」**と呼ばれるこの遊び方は、その名の通り上級者向けのものだが、これでクリアを目指すためには、停止板を確認して停車すると、前出のテクニックが必須といえる。上級者は腕試しにチャレンジしてみるのもいいかも?



ゲーム中にスタートボタンを押せば、残り距離表示を隠せるぞ。キミは挑戦してみる?

停車のコツ②
ブレーキの使い方「ユルメ制動」をマスターせよ!

停車位置を確認することができたなら、あとはそこに向かって正確な停車を心がけるだけだが、ここで問題になるのがブレーキの使い方である。

ここではゲーメスト流の停車パターンを例に挙げて、停車時のブレーキの使い方について説明していこう。

まず停車するための下準備として、**停車位置から残り約150mの地点までに、電車のスピードを時速60kmぐらいに落としておく。**そして残り150mを切ったあたりからブレーキをかけて、**残り20m強の地点で、電車のスピードが時速20kmぐらいになるように減速する。**

ちなみにブレーキの度合いは、コース（電車）によって



停車の下準備として、まず残り150m地点までに車速を時速60kmに落とす。



そして残り20m地点までに時速20kmまで減速。このとき10秒強の時間があればベストだ。

異なるが、ブレーキノッチ5〜7を使えば、問題なく時速20kmまで減速できるハズだ。

さて、下準備として、残り約20m、時速約20kmに距離とスピードを調整した後は、すかさずブレーキをかけて少しずつ減速していくわけだが、この場合はブレーキレバーをいったんノッチ5ぐらいまで引き上げてから、スピードの落ち具合にあわせてノッチを少しずつ下げていくといった方法が理想的といえる。

その理由は2つ。まず**ブレーキは、スピードが落ちるにつれて制動力が強まってくる**ため、ノッチ5のままでは、あるポイントから急激にスピードが落ちてしまい、停車位置の調整が非常に難しくなってしまうということがある。

そしてもう1つ。ブレーキが制動力を得るには圧力が必要なため、**事前にブレーキをかけておいて圧力を上げておかなければならないということだ**（圧力の表示はコンパネ上の圧力メーターで判断することができる）。停車位置を正確に把握するためには、ゆるやかで一定の減速ペースを保つことがベスト。そのためにはブレーキをある程度引いて圧力を上げ、スピードの落ち具合にあわせて少しずつゆるめていくというテクニックが必要というわけだ。

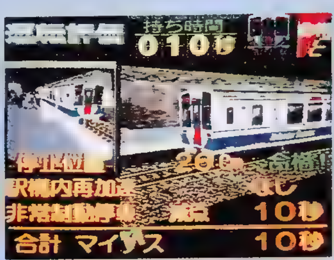
ちなみに、電車のスピードが時速10km以下程度ならば、ブレーキノッチ1〜3で十分に減速できるということも覚えておこう。このスピードで高いノッチにブレーキを入れてしまうと、急制動のペナルティを取られてしまうことがあるので注意しよう。



時速10km以下での減速はノッチ1〜3で…。高ノッチでは急制動の危険が…。

非常ブレーキは厳禁！

電GO!2では、停車時にブレーキレバーを非常制動のノッチに入力してしまうと、停車後の運転評価でペナルティを取られるようになってしまった。減点秒数は初級と秋田新幹線（中級）が5秒、京浜東北線とほくほく線（上級）、秋田新幹線（特級）が10秒だ。前作でブレーキを非常制動に入れるクセがついてしまった人は注意しよう。



停車時にブレーキを非常に入力すると、ペナルティが課せられる。注意！

停車のコツ③ 「GOOD」「GREAT」でボーナスを狙え！

初心者が停車という項目でまず目標にすべきことは、コースごとに定められた停車合格範囲に停車すること。これさえできれば、持ち時間を減らされる機会も少なくなり、クリアの道も見えてくる。

しかし、よりスキルをアップさせたいのなら±0m停車を狙うようにしてほしい。これができれば「GOOD」もしくは「GREAT」ボーナスとして、ボーナスポイントが持ち時間に加算されるからだ。

「GOOD」とは停止位置に±0mで停車することが成功した場合に与えられるボーナスのことで、初級で3秒、中級と上級で5秒、特級で1秒が加算される。

一方、**「GREAT」とはダイヤの誤差が±2秒以内、停止位置±0mのときに与えられるボーナス**で、初級で7秒、中級と上級で5秒、そして特級で3秒加算。また「GREAT」は連続してゲットすることで、ボーナスポイントが1秒ずつ増えていくといった特典もあるぞ。



±0m停車に成功すれば「GOOD」。小さな幸せ。



±0m停車&ダイヤ±2秒で「GREAT」。でっかい幸せ。

ところでこの「GREAT」ボーナスを手に入れるためには、ダイヤの2秒以内に停車しなければならないということだが、停車のコツ②で説明した「時速20kmで残り20m地点」というところで、停車予定時刻まで10秒強ほどの余裕があれば、定刻通りの停車も難しくはない。

「運転ペースは早目に、停車はゆっくり」を心がけよう。

目指せ！エクセレント！

電GO!2では、±0m停車に成功すると、停止位置との誤差が1センチ単位で表示されるようになったが、停止位置に±0mで停車することができたなら、「EXCELLENT（エクセレント）ボーナス」として10秒加算される。

この「EXCELLENT」ボーナスに、通常の「GREAT」ボーナスも加えると、持ち時間も大幅UPとなり、もう、ウハウハ。

もはや究極ともいえるこのボーナス、停車板の位置を完全に見極めることができるようになったら、狙って出せるようになるかも……？



±0センチ停車という偉業には「EXCELLENT」！死んでもいい！

±0m停車が台無し!? 駅構内再加速に注意！

駅構内に進入してから加速すると、±0メートル停車に成功してもボーナスポイントをゲットすることができないばかりか、ペナルティとして持ち時間を減らされてしまう。

これは「**駅構内再加速**」と呼ばれるペナルティで、適用される範囲は停車ホームの先端から停止位置までの区間。この区間で再加速すると、初級と中級で10秒、上級と特級で15秒減点されるので注意しよう。また上級と特級では、力行状態で駅に進入しても、ペナルティを取られてしまうので注意すること。



駅構内再加速の減点は、ホームの先端から適用される。注意せよ！

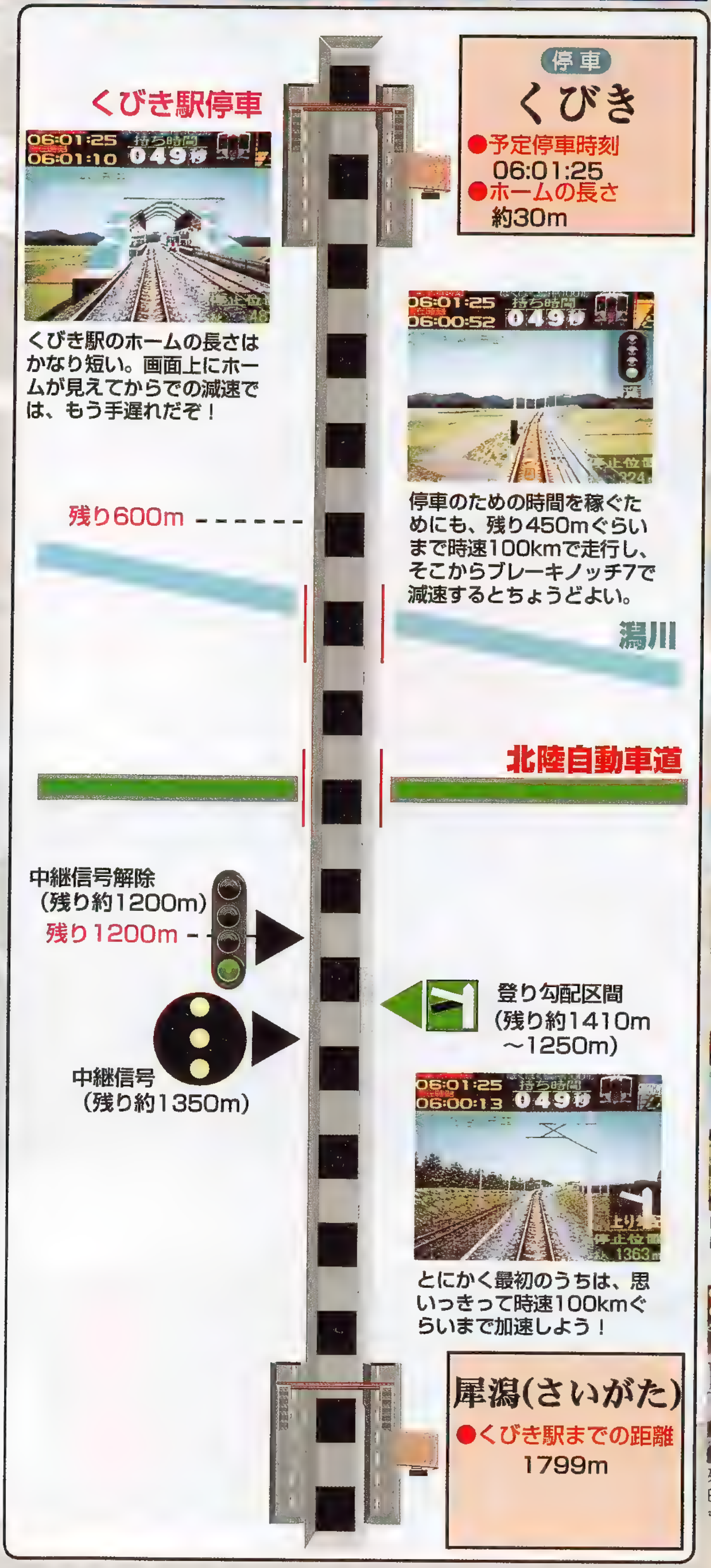
いよいよ最終区間まで爆走!
目指すは完走だ!

路線攻略

ほくほく線(初級) 犀潟~うらがわら間 リプレイ

前号で攻略したほくほく線初級1区間目「直江津~犀潟(さいがた)間」に引き続き、今回は後半の「犀潟~うらがわら間」の路線攻略をお届けしよう。初級ということもあって非常に簡単なこの路線、運転の流れを理解すれば余裕でクリアできるハズだ。それでは、出発進行!

犀潟~くびき間 路線図



くびき駅のホームの長さはかなり短い。画面上にホームが見えてからでの減速では、もう手遅れだぞ!

停車のための時間を稼ぐためにも、残り450mぐらいまで時速100kmで走行し、そこからブレーキノッチ7で減速するとちょうどよい。

とにかく最初のうちは、思いっきって時速100kmぐらいまで加速しよう!

犀潟発車~力行

前号の路線攻略を読んだ人は、無事に犀潟駅に停車することができただろうか。今回の攻略は、犀潟駅にほぼ定刻どおりに停車できたものと仮定して出発することにしよう。

まず、発車する前のお約束である「知らせ灯」の確認から。前回説明した1区間目と同様、このランプが点灯する前にマスコンを引いてしまうと2秒減点のペナルティを取られてしまうので、しっかり確認を済ませてから犀潟駅を発車するようにしてほしい。

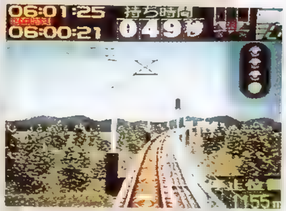

犀潟駅を出発する前に知らせ灯の確認を忘れずに…。

さて、このまま犀潟駅を発車したら、そのままマスコンを引き続けて力行行程に移るわけだが、この「犀潟~くびき間」は、1799mと区間距離が比較的長いので、少し速めの運転速度が必要だ。

とりあえず駅を発車したら、時速100km強まで電車のスピードを上げるといいだろう。


初めて登場する中継信号。その先の信号の内容を中継しているぞ。

ところで力行中、停車位置残り1350m地点で、中継信号という初めて目にする信号が表示されるが、これは見通しの悪いところに設置された信号の内容を予告するもの。この場合は残り1200m地点に設置された信号を予告しているが、前の区間でダイヤ通りに運転することができたなら、信号の内容は「進行」になっているハズなので、ここではあまり気にしなくてもいいぞ。


この区間では、とりあえず時速100kmまで力行しよう。

惰性走行~停車

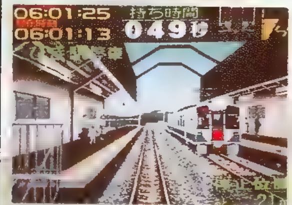
電車を時速100km強まで力行させたら、次はマスコンを解除して惰行(惰性走行)に移る。

惰行に移れば、後は"減速→くびき駅停車"という行程だけだが、目的駅のくびき駅はホームの長さが非常に短いため(たったの20m)、肉眼で確認してから減速しようとしても、オーバーランしてしまう危険がある。初心者は肉眼に頼らず、右下の「停車位置残り距離」を見て減速するようにしていこう。


時速100kmで惰行して、残り450mで時速60kmまで落とせ!

ちなみにこの区間では、停車位置残り450mあたりでブレーキ6~7をかけて、時速60kmまで速度を落とし、さらに残り150mでブレーキをかけ、残り20mで時速20kmになるように減速する。

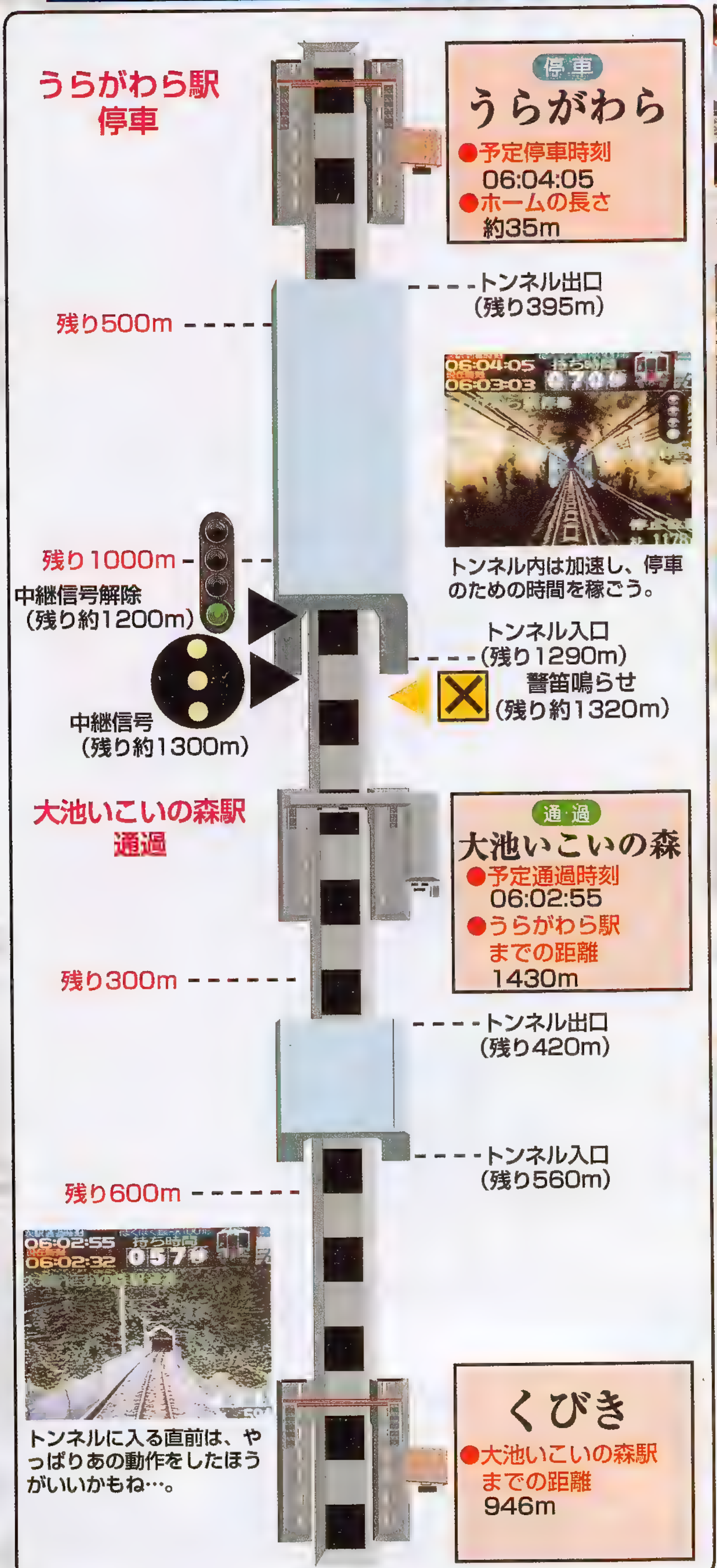
このとき、停車予定時刻に10秒強の余裕があれば、GREATも狙えるぞ。


残り20m地点で時速20km、停車予定時刻に10秒余裕があれば「GREAT」も夢ではないぞ。

そろそろ見せてやろう！

シベリアブリザードにも勝る攻略地獄!!

くびき〜うらがわら間 路線図

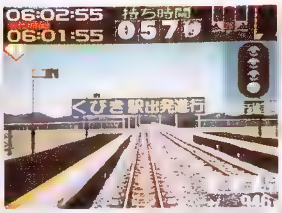


トンネル内は加速し、停車のための時間を稼ごう。

トンネルに入る直前は、やっぱりあの動作をしたほうがいいかもね…。

くびき発車〜大森いこいの森通過

ほくほく線初級2回目の通過区間である「くびき〜大森いこいの森」。ここではくびき駅の停車が定刻通りだったと仮定して、大森いこいの森で「定通」を取ることができる完全パターンを紹介しよう。本来なら型にはめたパターン攻略は、電GO-2の面白みを奪う可能性があるのであまり紹介したくないところだが、



くびき駅の出発は「06：02：00」に行う。焦るな！

初心者に「定通」の感動を味わってもらうために、この「ほくほく線（初級）」ではあえて紹介させてもらうことにした。ではさっそく、解説に入ろう。

まずは大森いこいの森の通過予定時刻に注目。ほくほく線初級では、06：02：55が通過予定時刻となっているハズだ。そしてくびきを定刻どおりに停車したならば、06：01：55あたりでくびき駅を発車できるようになっていることだろう。



出発したらそのままマスコンを引き続ける。このペースでいけば…、

さて「定通」を取るためのパターンだが、まずくびきの発車をいったん我慢して、06：02：00で発車するようにする。つまり通過予定時刻を55秒残して発車するということだ。そしてあとはマスコンを引き続けるだけ。発車後、大森いこいの森通過までマスコンをノッチ5で引き続ければ、自動的に「定通」を取れるハズだ。ちなみにこの区間には、隠し警笛ポイントが1カ所用意されているぞ！



ドンピシャで「定通」ゲット！やったね！

大森いこいの森通過〜うらがわら停車

大森いこいの森を定刻通りに通過することができたのなら、そのまま時速110kmで惰行に移ろう。この大森いこいの森〜うらがわらまでの区間距離は1440mと長いので、高速運転を心がけることがポイントだ。

ところでこの惰行中、具体的にいえば大森いこいの森を通過した直後の1320m地点で、「警笛吹鳴」を指示する標識が出現する。素早くフットペダルを踏んで指示に従おう。



大森いこいの森駅を通過した直後に警笛標識が…。ペダルを踏め！

そして残すは"減速→停車"の運転行程のみだが、これは前ページで解説したくびきの停車と同じやり方でOK！

うらがわらへの停車に成功すれば、ほくほく線（初級）は見事に完走だ！完走の余韻に浸った後は、その後に表示される最終的な運転評価で自分の腕前を確認。おめでとう。



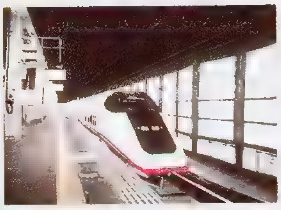
やったね！見事に全区間走破。最終運転評価が楽しみだ。

次号予告！

さて、前号で予告しておきながら、触れることのできなかった**「秋田新幹線・こまち（中級）」**をいよいよ攻略していきたいと思う。

電GO-2の要ともいうべきこの路線、始発の秋田駅から終点・大曲駅まで、一気に駆け抜けてみようと思う。

ほかに隠し警笛ボーナス地点の紹介も…。次号必見！



こまちに関しては、一気に終点まで攻略する予定だ！

どのマシンで走るか?
データ プラス アルファで選ぶ!

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

マシンのデータは、数値だけではない。実際に走らせて出てくるものもある。
そこから選ぶマシンを選定してもいいのでは?

担当：ずるずる㊚



タコメーターに目を見張ろう!
&各マシンのスピードチェック!

決められた規定内で競われるWRCであるため、各マシンとも似通った性能になりがちだが、マシンを作り上げていく上でそのメーカーの考え方があるため、意外に違ったりすることも。それがあるからメーカー同士でも熱いバトルが展開される。

今回はそんな違いを目でしっかり確認してもらうために、「タコメーター」に注目してみた。絵が違うだけ?いやいや、よ〜く観察していくと…。攻略も見えてきそうだ!

各マシンのタコメーターに注目!

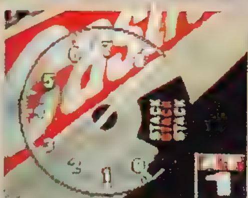
このゲームが登場して、一度も自分の選ぶマシンを変えていない人は気が付かないかも知れないが、各マシンのタコメーターをチェックしていくと…おやおや、さすがですねー各マシンともそのメーターのデザインが違っている—知っていたかな?



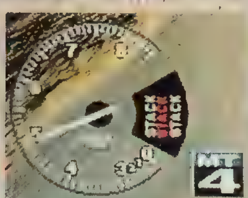
タコメーター



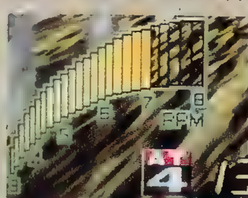
プジョー・306



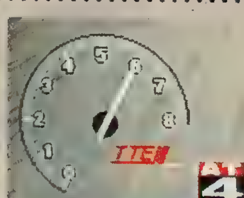
フォード・エスコート



ミツビシ・ランサー



スバル・インプレッサ



トヨタ・カローラ

ここでチェックしてほしいことは、デザインが違うこと以外に、メーターがゼロになる位置もしっかり見ておきたい。どうかな?



ランチア・ストラトス

インプレッサのみアナログ針の表示ではないが、それ以外は丸型のメーター。どこがゼロなのか、そしてどこからレッドゾーンなのかがわかるかな?よ〜く見ていくと…なんとレッドゾーンがないものも—シフトチェンジがしにくい!これは要チェックだ!



そろそろ見せてやろう！
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!





トップスピードは？

4速で目いっぱいエンジンが回っている状態でトップスピードになるわけだが、その状況は、レース中ではそこへ達することはほぼない。でもこれを知ることは、マシンを選ぶきっかけになるかも…。



250㎞/hオーバーになるのはプジョー306！

参考になるかどうかはさておき、デザートステージで調べたところ、プジョーがほかより10㎞/hほど速いよう…。いかがします？

ATにおけるシフトチェンジは？

ストレートが少ないこのゲームで知りたいといえば各シフトでのスピード。それがわかるとシフトチェンジがわかるが、それをATでチェックしてみた。MTでドライブする前に、まずはここでチェックし、マシンの特性を知っておくのもいいでしょう。

それを表にしてみたのですが、チェンジするスピードはほぼ同じなのに、エンジンの回転数が違うようです！

これでシフトアップする回転数をATからではあるけど、チェックできたのでは？

シフトアップ時の速度と回転数

ﾏｼﾝ名	1速→2速 ※1	2速→3速	3速→4速	回転数 ※2
ﾌﾟｼﾞｮｰ306ﾏｷｼ	110km/h台	130km/h台	180km/h台	6,600RPM位
ﾄﾖﾀ･ｶﾛｰﾗWRC	100km/h台	130km/h台	170km/h台	6,700RPM位
ﾌｫｰﾄﾞ･ｴｽｺｰﾄWRC	100km/h台	130km/h台	170km/h台	6,900RPM位
ｽﾊﾞﾙ･ｲﾝﾌﾟﾚｯｻWRC	100km/h台	130km/h台	170km/h台	6,500RPM位
ﾐﾂﾋﾞｼ･ﾗﾝｻｰｴﾎﾞ	100km/h台	130km/h台	170km/h台	7,100RPM位
ﾗﾝﾁｱ･ｽﾄﾗﾄｽHF	100km/h台	130km/h台	170km/h台	8,400RPM位

※1…ｼﾌﾄｱｯﾌﾟ時のｽﾋﾟｰﾄﾞ　※2…ｼﾌﾄｱｯﾌﾟ時の回転数

プジョーが速そうだが…！

トップスピード、シフトチェンジ時においてのスピードを見るとプジョーが速い！

これから判断してもその裏付けがされたわけだが、実際はどうかというと、なんとそれを実証するかのごとくプジョーが速い！



トップスピードから考えるとプジョーの選択も納得できる。

「速く走るならプジョー！」ということで攻略スタート！ということになってもいいわけだが、よ〜く考えてみると、プジョーってFFなんですよね。車重も軽いし、操作もしやすいのですが、現実のWRCに目を向けると、4WDのマシンがしっかり結果を残しているという点が気になるんですよ。

ということは、その扱いやすさから、ゲーム登場からのスタートダッシュはいいのかも知れない。そう考えると、今からコツコツ4WDで走って慣れていけば…と思ってもいいのではないでしょうか。

以前に基礎講座でも触れましたが、4WDは、ドリフト走行のような不安定な走り方をさせるのが難しい。安定しやすいものを不安定にするのだからそれなりのテクニックも必要とする。となればそう簡単に速くなることは…どうします、この選択！



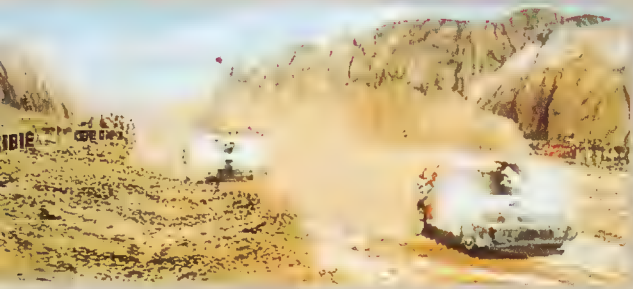




究極のテクニックを手に入れれば4WDが速くなることも…。

ずるずるの
本物の？
ゲームの？

ドラテク基礎講座 その3

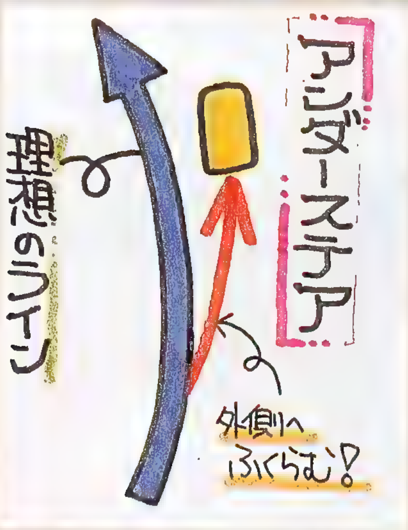


実際にゲームをした上でデータを出したのが前のページまでの展開であったが、ここのコーナーは、シミュレーション性が高いことから、実際のドライビングで出てくるテクニックや用語をここでチェックしていきたい。

それがしっかり理解できていくことで速くなれればゲームも楽しくなるし、また本物のクルマのドライビングも楽しくなってくるのではないでしょうか。本物の視点でマシンを選んでもいいしね！

オーバーステアとアンダーステア説明

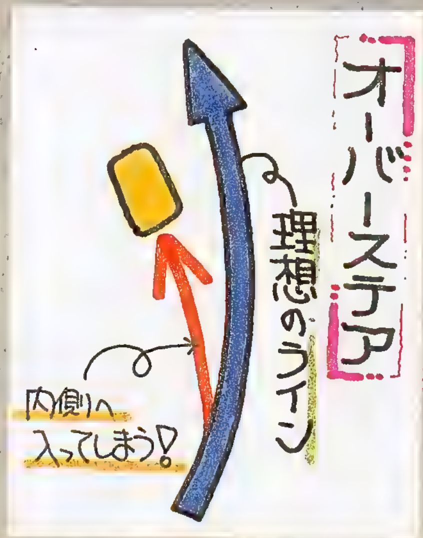
クルマがカーブを曲がっているときに起きる挙動のなかに「アンダーステア」とか「オーバーステア」という言葉を聞くことがあるが、この「アンダー」とか「オーバー」の意味をしっかり理解しているだろうか。そのあたりを少し突っ込んでみようと思う以前の基礎講座にてさらりとこの2つの用語を使ってしまったが、まず先にこっちをやっておくべきだったとちょっと反省しております。つい使ってしまいがちなところにも気を使うようにしますので。



まず「アンダーステア」からですが、この挙動は加速すると自分が描いていこうとするラインよりも外へ外へとふくらんでいこうとすること。

普通のドライブで、コーナーの中で加速することが少ないと思うのでその状況になることがないと思うが、それがいざレース、もしくは事故を考えなくていいゲームになると、オーバースピードで進入することも…。そんなときに感じる「曲がれな～い！」というのがソレ！自分から「アンダー」の出るドライブをしているんだよね！

もちろんクルマ自身にその特性があったりもするので、よかったらチェックしてみて。



次は「オーバーステア」。これは「アンダー」と全くの逆で、自分の描こうとしているラインよりも内へ内へと入ろうとする挙動のこと。

この状況は、フロントが重くなったときや、リアタイヤがグリップを失ったときに起きるもの。過度になるとスピンへつながるものだ。



どちらの挙動も描こうとするラインからはずれるものなので、これが起きたときは正常なラインに戻すべく対処する必要がある。

アンダーである場合ならスピードを落としてフロントを重くし、グリップをさせる。

オーバーである場合なら後述で説明しているカウンターステアで対応しリカバーさせていく。具体的に理解するのに図も参照してみよう。

スライド走法で速くなる！

リアのタイヤが滑ることでマシンの向きを変え、アンダーステアを出しにくくして曲がっていくのがこのスライド走法である。

いわゆる「ドリフト走行」と言われるものにつながるが、なんでもかんでもドリフトさせればいいというものではなく、レースである以上、どのテクニックが速く走れるかを見定めていかないと、単なる「ドリフト大会」になるだけ。

まずはこのスライド走法にどんな利点があるのか？そして背負うリスクは？というのを理解していきたい。

頭のところで書いたが「アンダーステアを出しにくく…」という意味から考えてもらうと、マシンの特性としてアンダーステアが強いものに使うとその特性を抑えることができるようになる。

ではより速く走るためには…と考えると、アンダーが出にくいということからコーナーへの進入スピードが上げられるという点に注目！これを最大限に生かすことと、意図的にリアをスライドさせることでマシンの向きを変え、旋回半径を小さくして通信スピードを上げられるのだ！

この走法、ラリーではかなり重要になるので忘れずに！





そろそろ見せてやろう!
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

カウンターステアでリカバリー!

「スライド走法で速く!」という思いが強くなると、今度はオーバーステアが強くなることが多くなるーこの原因としては、外へ意地でもふくらまないようにという意志が強いために、予定よりもマシンの向きが深くなるからだ。

こんなときにリカバリーのテクニックとして覚えてほしいのがカウンターステアだ。



この走り方は、レースの中でのテクニックと思われがちなのだが、実は普通のドライブにおいても意外に簡単に体験、実行することがあるのだ。

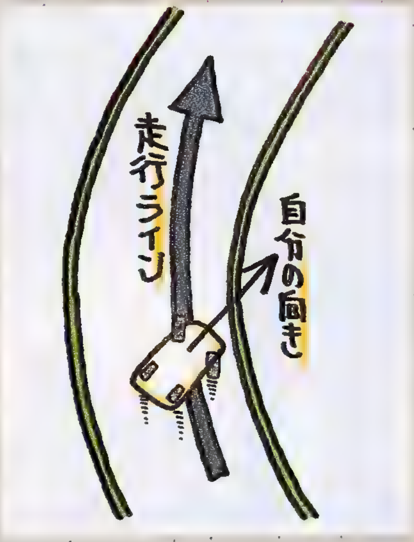
その一例が雪道でのドライブ。雪道は路面が滑りやすくグリップ力が少ないため。



「うわっ滑った!」という瞬間、素早く逆に(スピンしそうな方向に対して)ハンドルを切ることを体験したことがあるだろう。それが「カウンターステア」である。

雪道でスピンをしてしまう人は、原因の多くがオーバースピード。スピードが低い場合のスピンでは、ハンドル操作を誤るか、ブレーキを踏んでしまったことにある。

レースではこのテクニックをアンダー、オーバーを調整するために使うといいだろう。



4WDでスライド走法は難しい!

4つの車輪が駆動する4WDのマシンは、前にも説明した通り安定感に関しては他の駆動方式よりも上ーとなればしっかりグリップさせてあげるなかで走れば速くなるのは当然。そのあたりは、オンロードでのレースでも実証済み。

ではラリーではどうだろう。ラリーシーンを直接目にすることはないが、ビデオ、本で目にするシーンとして、スライド走法をさせているものが多いと思う。

そこで疑問が出てくるのが安定しているものを崩して走るという部分。

スライド走法は、前に説明した通り、リアをスライドさせることで行われる。安定しているのに?



そこは旋回半径を小さくするという目的で解決できるが、問題は、4輪で駆動していることーリアのタイヤも駆動しているんですよねー(FRもそうだけど…)

難しいのはそこー崩すこと。ポイントはアクセルを緩めることでリアを軽くし、フロントを重くし、なおかつ前輪が引っ張るのを抑えたなかで姿勢を変えることーアクセルワークとタイミングが重要にー

FFで速く走らせる!

4WDで速く走るには、かなりのテクニックと、そのマシンの特性を知ることがポイントになる。となると発売されてしばらくはなかなか目に見えて速くなるというのは難しい。そのあたりが、現時点でFFのプジョーが速いというのが理解できる(いや、このままプジョーが速いままで終わることも…)。

となると、とりあえず速く走るためにプジョーを選ぶのもいいだろう。

ではそのFFのマシンでどう速く走るために気をつければいいのかを書いてみたい。

実際にプジョーで走ってみるとわかるが、ついベタ踏みで走るためにアンダーステアが強く出て、なかなかインに入りにくい体験をするだろう。

速く走るためにはここを解決しないとダメ!

そこで手に入れてほしいテクニックとして、コーナー進入時に減速を行うことでフロントを重くし、リアをスライドさせて切り込んでいくもの。「フロントを重くする」から「切り込む」で速くなるぞ!



自分のレベルに合わせて選ぼう!

まだまだ説明したいことはいっぱいあるのだが、ゲームのほうはもう出回っているのでもう決めてしまった人もいるだろう。

でもより速く、そして上を目指すために、定期的に載せているこの「基礎講座」を利用し、最適なチョイスをして頂きたい。

で、現時点で考えると、扱いやすさ、テクニックの容易さからFFのプジョー306マキシをオススメしておこうー



操作しやすい=スライド走法という考え方からいくと、MRのランチア・ストラトスHFも1つ選び方となる。が、重心が中心に近いために、スピンしやすいというリスクがあるので、それに対応できる機敏な反応と正確なハンドリングが要求されるため、自信のある人にこれをオススメするとしましょう。



さて問題は4WDの4台。

駆動方式は同じだが、個性あるマシンたちなので、乗り比べないとわかりにくい部分が多い。それに4WDは難しいという点もあるので、なかなか選びにくい。う〜ん、と悩んでしまうところであるが、ラリーをより楽しむのであれば、あえてこの難しいものにチャレンジするのもいいかも。ちょっと時間がかかるけど。





METAL SLUG 2™

タコミス注意してね！

今回は永久保存版!
職人さんへのインタビューや隠し情報に加え、もちろん3面の攻略もばっちりだぞ!!

担当：MVP



2面 隠し通路紹介 スクープ

なんと2面後半に本筋とは外れた隠し通路が存在した!!

怪しげな遺跡内部の塔を登っていくマルコ。
「ふぅ～疲れたな。まだまだ先はあるのか?」
塔の頂上はまだ見えてはこない。ここでマルコは本来の道を忘れ、一つ手前でジャンプしてしまった。
ジャンプした瞬間にマルコは気づく。

「ミスった!!」
その時マルコの目の前を過去の記憶が走馬燈のように巡り…。
「やベーっ、タコミスしちまったよ」
と自分の愚かさを呪う。
が、足は地面を感じた!!
「なぜ!?俺は落ちたはずじゃなかったのか?」
そこには別世界の扉が開いていた…。
というのはどうでもよくて、要は2面には隠し通路が存在するのである。場所は写真を参考にしてほしい。
さて、この隠し通路、どんどん先に進むと、
●ランプ
を見つけることができる。このランプを取ると、なんと
「10点…」
待って…

ちょっと待て?せっかく来たところの最後のお宝が10点とはおかしくないか?
そう!!このランプにも秘密が隠されている。ランプを出してから取らずに待っていると、なんと
「魔人」
が出現して、金貨に変化するのである。どっかで聞いた話だな～。
さらにまだある。金貨を回収したら、上を撃ってみよう。すると、もう1回ランプが出てくるのだ。もちろん「魔人」にしてから回収だ。



攻略 第三章 ～風のマドリガル～

MISSION 3

手榴弾の使い方がポイント

ヨーロッパを横断する鉄道がモーデン軍の補給ルートになっていることをつきとめた2人は、この輸送列車に乗り込んでいく。

列車の上での戦闘となるこのMISSION3は、上下の高低差が結構あるので、下から手榴弾をくらったり、上に兵士がいてジャンプした瞬間にやられたりすることが多い面なので十分に注意したい。手榴弾の放物線の軌道をうまく生かして一発ずつこまめに使っていくのが安全への第一歩だ。

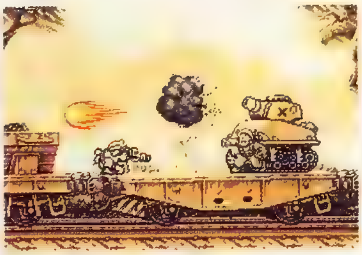
ポイント1 下からの兵士に注意!!

スタートして少し進むと捕虜が3人いるので、この捕虜からヘビィマシンガンと弾倉をきっちりと入手しておく。

ここらへんは敵の攻撃も激しくなく、ジャンプ下撃ちを使いつつ線路脇の兵士を処理していけばいいだろう。

しばらく進むと茶色の戦車がいるが、この戦車は正面にしか弾を撃てないので、しゃがみ撃ちで大丈夫だ。倒すと中から兵士が出現するのですぐに処理しよう。計2台いるうち手前の戦車は手榴弾アイテムを出すのでゲットしておくこと。

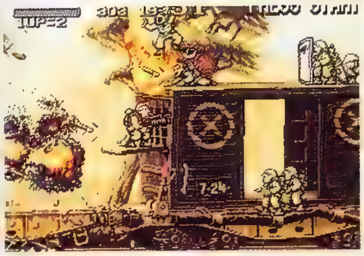
ここを抜けるとポイント1に到達する。

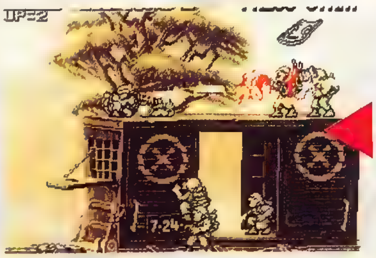

今後も出現してくる茶色の戦車はしゃがみ撃ちで楽勝!!

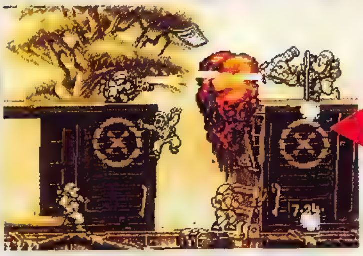
まずは根元に設置してあるレバーを攻撃して足場を作る。そうしたら足場の上に乗り、手榴弾を1発壁に向かって使おう。すると爆風で上の兵士2人を倒せる。無理にジャンプしていかないこと。

2人倒したら上に登る。そしてすぐに前方の兵士を倒そう。この時下から兵士が来るが、奴らの手榴弾にだけ気をつけて無視してしまっていい。

今度は下に捕虜と兵士がいるので、ここでまた手榴弾を上から当てる。そうしたら前方にいる兵士2人をしゃがみ撃ちで倒してから捕虜を救出しにいこう。あとは周りの兵士の手榴弾に気をつけつつ進めばいい。


まずは足場に乗り、その場で手榴弾。爆風で2人倒せる。


登ったら速攻で前の兵士を倒す。


下の兵士を手榴弾で倒し、すぐに前方の兵士にしゃがみ撃ちだ。

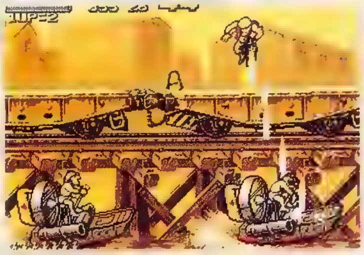
ポイント2 常に下撃ちで対処

赤茶色の貨物列車は、上を通っていくか下を通るかの選択ができる。下を通った場合は、まず錠前を破壊してから中に進入だ。2台目には上に対空ミサイル兵がいて、中には楯を持った兵士がいる。錠前を破ったらすぐにしゃがみ撃ちで楯兵を倒す。そうしたら上撃ちで対空ミサイル兵を倒そう。

ここを抜けると、捕虜が1人いて（Hを出す）ポイント2に到達だ。

ポイント2では川を走るミサイル艇との戦い。こいつは破壊可能な大型ミサイルをどんどん撃ってくる。長期戦になるとミサイルに阻まれてなかなかダメージを与えられないので速攻を重視したい。

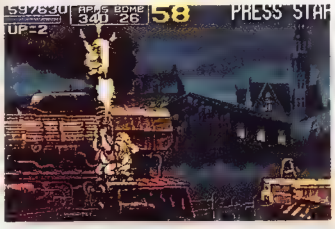
1回目は右から1隻のみ。レバーを下に入れっ放しでジャンプ下撃ちをしつつひたすら撃ち込もう。こうすれば常に下撃ち状態で攻撃できる。


常にレバーを下に入れっ放しでジャンプ下撃ちをしていこう。

2回目は左右両方からくるが初めに狙うのはミサイルの軌道を考えると右の奴だ。出現と同時に撃ち込み始めよう。

ポイント3 1台を速攻で破壊

機関車の先端には兵士がいる。こちらにくるまで待って始末しよう。また、煙の中には捕虜が3人隠れているので忘れずに。


煙の中に捕虜発見!!見逃すな。

次の列車に乗り移る時に、なんか0点の表示が出て不思議に思う人もいるだろう。ここは、一番離れた時にジャンプすることで点数が入る。ギリギリからジャンプしよう。

列車に乗り移ると上から3人のパラシュート兵が来る。突然弾を撃たれやすいので、出現位置を覚えて速攻で対処していこう。

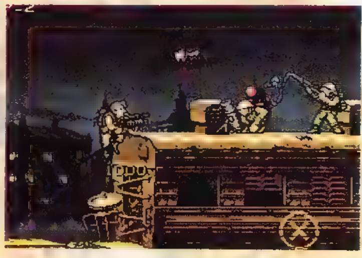
ポイント3では左右から縦長の戦車が来る。こいつの弾は地面を転がってくるので、左右から撃たれるとなかなか厄介。そこで、出現したら手榴弾を3～4発使いつつ撃ち込んでどちらか一方を速攻で倒していこう。



MISSION 3 MAP

ポイント4 ゆっくり手榴弾で料理する

ポイント4では物陰に隠れて狙撃してくるライフル兵が非常に厄介。ここは一度ライフル兵に弾を撃たせてから進んでいくのが重要だ。手榴弾の放物線軌道でうまく倒していくといい。物陰をジャンプして越す時に少し遅めに手榴弾を出していくと、1つ先の物陰にいる兵士に手榴弾を当てられる。これがわかればあとは簡単。弾を撃たせてからジャンプしていきつつ手榴弾。この繰り返しだ。



まず最初はここでジャンプ手榴弾を使う。



あとは基本的にライフル兵が撃ってくるのを待って…。



ジャンプしていって少し遅めに手榴弾を使えば1つ先の兵士を倒せる。



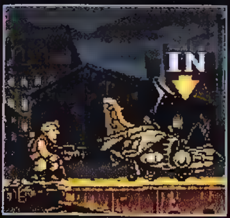
最後は2発ぐらい手榴弾を使いつつミサイルを避けよう。

列車の最後には対空ミサイル兵がいるので、上から手榴弾を2〜3発おみまいしつつ対空ミサイルをかわしていく。

ここにスラグフライヤーがあるので、あとはボスまでまったく問題ないだろう。最後の戦闘機地帯は、逃げ際に撃ってくるミサイルに注意しよう。

スラグフライヤー SV-F07V

正規軍航空部が開発した単座の垂直離着陸戦闘機。機首に旋回式のバルカン砲を装備し、高速のミサイルも搭載した対地、対空の用途を問わない汎用性の高い戦闘機。



スラグフライヤーを死守せよ

STAGE3 BOSS

広域焦土化脚立戦車

ドラゴン・ノスケ

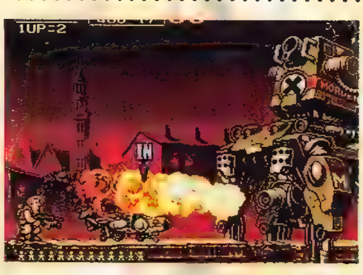
MISSION3ともなるとボスの堅さもなかなか…というか「すごく堅い」ので、もはやスラグフライヤーなしだと異常なまでの長期戦を強いられてしまう。慎重に弾を避けていって、絶対にスラグフライヤーを破壊されないように心がけよう。

攻撃を見切れ!!

ドラゴン・ノスケの攻撃は4種類ある。

1バルカン砲
2ガトリング砲
3火炎弾
4火炎放射

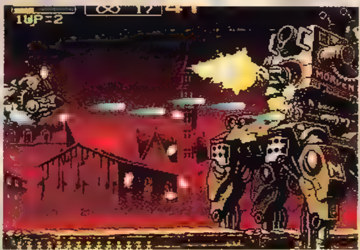
がそのすべてで、4の火炎放射はスラグフライヤーから降りて人間の時にくる攻撃で、ボスの下に砲台が出現してそこから出してくる。画面の隅にいれば当たらないぞ。



火炎放射は左隅で当たらないぞ。

残りの3種類がメインの攻撃だ。

1は扇状に弾を撃ってくる。スラグフライヤーはデカイので避けづらい攻撃だが、扇のどこか1カ所に必ず間隔が開いているので、そこを抜けていくようにしよう。スラグフライヤーの垂直尾翼には当たり判定がないので、そこは楽だ。どうしても間に合わない時は弾の間を避けるしかないが、かなり厳しい。



一応この間を抜けることができるが、いざという時だけ使おう。

2は3つ1組の大きな弾を自機を狙って撃ってくる。

初めは正面で少しずつ下に下がってよけていき、一番下になる前に一気に斜め下まで移動して誘導する。そして再び一気に後ろ斜め上に移動していくといいだろう。



ここらへんで一気に前斜め下に移動して弾を誘い、



すぐに後ろ斜め上に戻っていけば簡単にかわせる。

3は特に問題はないはず。見て避けていこう。

これ以外の攻撃で破壊可能な火球を出してくることもある。この時は火球を優先して壊していけばいい。

このボスに限ったことではないが、Cボタンのミサイルが超重要。20発あるはずなので、すべて使いきること。

また、しばらくすると出現する「相川留美」はスラグフライヤーを体力回復してくれる「GASアイテム」を持っているので、必ず取るようにしよう。



MISSION 3 MAP

メタルスラッグ2開発者インタビュー

当り前のゲームは作りたくないんです

SNK開発 KINTE:プロデュース みいはあ:メイン企画 AKIO:デザイナー



非常に個性的なメタスラ世界の住人達。オリジナリティーとゲーム性が、高いレベルで融合している。

ついに実現！これだけの作品を作り上げたスタッフに直撃インタビュー！
（ゲーメスト：石井ぜんじ、MVP、北裏裕章）

1作目は全部作り直しでした

北裏：本日はお忙しい中、ありがとうございます。早速ですが、アーケードでアクションが少なく、格闘ゲーム爛熟の時代に、なぜこのようなアクションゲームを出そうと考えられたのですか。

みいはあ：今、アーケードで純粋な「アクションゲーム」がないことに対しての恐れは当然ありました。しかし、現状はないから逆に目立つんじゃないか、ということも考えて、作る決断をしました。

KINTE：「1」の時は、海外市場を目標にすえて作っていたところがあったんです。そして、ある程度成功しました。今回は、国内でのリマッチを期して作ったところがあるんです。

みいはあ：ずっとシューティング・アクション分野の作品を作ってきた我々としては、いきなり不慣れな大きな格闘キャラのドットを打つよりも、これまでの路線をより掘り下げたい、という思いもありました。

石井ぜんじ：今回の『メタスラ2』にとりかかったのは、前作を作り終わってすぐだったのですか。

KINTE：本腰入れて実作業に入ったのは、去年の1月ぐらいから、ということにしといて下さい（笑）。「1」のほうが非常に好評でしたので、すぐ「2」を作ろう、という動きになったのですが、制作部が小規模だったので、その時の手伝いの仕事が多くて、すぐとりかかれなかったんです。

石井ぜんじ：今回も作り込みがものすごく、制作は大変だったと思うのですが。

KINTE：作るのが大変だったという意味では、1作目のほうが大変でしたね。

みいはあ：絵柄から決めていって、大量のボツ設定を作ったし。

AKIO：あれは大変だった。

みいはあ：1作目は、最初「メタルスラッグ」自身が主役だったんです。「やった～、出来た～！」って一回出来てから、全部もう一回作り直しでした。

MVP：えっ、そうだったんですか。

KINTE：やはり、顔のないキャラよりはあるほうが、プレイヤーも思い入れを増しますから。

AKIO：マップなども、前作の2面などはすべて作り直しでした。まあ、使い回したものもありますが。

みいはあ：そう、使い回したマップもありました。まあ、メタルスラッグに乗っていくことを前提に詳細にマップを作ったはずなのに、人間でも全然問題なかったのは、もともとメタルスラッグに生物的な動きを与えていたからなんでしょうね。

今度は世界規模に

MVP：今回、舞台が赤道から北上していくようなイメージがあるのですが。

みいはあ：いや、実は自然にそうなったんです。まったくの偶然で、最初は現在の4ステージの香港面が1ステージの予定だったんです。ただ、面のデータのアップが遅れて、設定ができなくなった。1ステージは一番ステージの攻撃バランスを気にかける面なので、設定も時間がかかります。で結局、砂漠面が先に上がってきたので、そちらが1面になったんです。

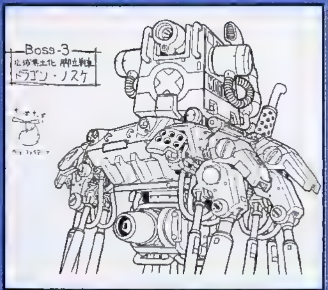
MVP：今回、戦闘があちこちの地域に広がっているのですね。

みいはあ：「1」はミリタリー色が全体的に強く、それはそれで統一感があったんですが、「2」はもっと色々やろうと。前作が、地域が限られている感じがあったので、今回は世界規模の戦いにしようとは考えていました。戦車のゲームだから、砂漠などは外せないだろ

～設定&コメント～

ドラゴン・ノスケ

開発者より一言

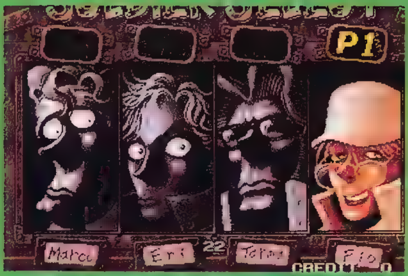


メタスラ2開発者インタビュー

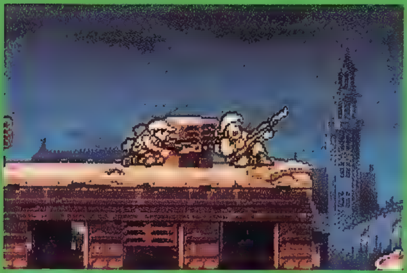
う、というのは前作の時からあったんですが、具体的にどうするか思い浮かばなかったので、入れなかったんです。2作目は路線変更のため、前作のファンが離れてしまうのではないか、という懸念ももちろんありましたけど、並べて同じものを作っても意味がないので、差別化という部分には、かなり気を使いました。

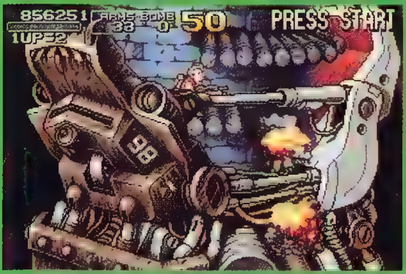
やはりメガネ娘でしょう！

北裏：世界観や設定イラストもかなり細かいものが作られていますが、そのへんは案や設定が固まってから作られるのですか。
みいはあ：ものによってまちまちですね。今回は時間がなかったのでいきなり描いたものが多いです。
AKIO：設定画に関しては、MAX・Dという、ドット絵描くよりもそれさえ描いていれば幸せというヤツが、勝手に描いているんです。
北裏：銃などの設定も詳細に作られていますが。
みいはあ：あ、女の子の銃に関しては私が指示したんです。中折れ式のリボルバーにして、マニアの涙腺を刺激しようと（笑）。
AKIO：デザイナーが嫌がってねえ（笑）。そんなのドットじゃわからないって言ったんですけど。
石井ぜんじ：キャラクターのアニメパターンも、かなり細かく描かれていますね。
AKIO：現在、ポリゴンゲームなどに対抗するには、これぐらいやらないとダメだと思うんですよ。
みいはあ：女の子がマシンガンで手をシビレさせるところは感涙ものと確信しているんですが。
AKIO：デザイナーは嫌がりますけどね（笑）。
みいはあ：他にも、女の子が胸を比べ合って、**フィオのほうが胸があるのでエリちゃんが落胆する**とか(爆笑)、男女の組み合わせで仲が発展する展開など、キャラ同士のかけあいや相性があったんですけど、残念ながら、なぜか削られてしまいました。
石井ぜんじ：4キャラの性能差はつける予定だったんですか。
みいはあ：それは当然ありました。しかし、実際のところ性能差をつけるアイデアが浮かばなかったんです。ありがちの性能差にはしたくなかったですし、「強いからこいつにしよう」という選ばれ方はしてほしくなかったんです。
MVP：キャラクターセレクトの顔もクドい…いや、印象的な顔ですね。
AKIO：普段は小さいキャラなので、キャラセレクトぐらいは印象的にしとかないとマズイかなと思って。そこで**意外性を出せば、おいしいかな**と思って（笑）。
北裏：「1」の時のボツイラストに、フィオらしきメガネ娘がいますけれども。
みいはあ：やはりメガネ娘でしょう−そのへんの作り込みはこだわりました。画面でメガネは見えないですけどね。
AKIO：「エリちゃんの座り方はこうで、フィオちゃんの座り方はこうだ！」って、いきなり自分で見本を示すんですよ。あの時は、周りに必要以上の人だかりが。
みいはあ：フィオは大ボケに見えるよう描いたんですが、いかがでしたか。
石井ぜんじ：いきなり敷物しいて、お弁当食べだした時にはビックリしました。
みいはあ：他にも、マシンガンの銃身が熱くなって銃身交換作業するとか、両手で拳銃を持つとか、「T2」のサラ・コナーばりに片手でショットガンをコッキングする動作など入れたら、女の子らしくていいと思ったんですけどねえ。
AKIO：「必要か、本当にこの動作が必要なのか−」って迫って、ボツにしました。
みいはあ：最初は、キャラクター4人のうち2人は、隠しキャラにしようと言ったんですけど、「これだけ何千枚も描いたキャラクターを、出るか出ないかわからんキャラにすんのか！」と迫られて、結局出すことになりました。
石井ぜんじ：キャラクター4人で何枚のパターンを描いたんですか。
AKIO：**6000枚…かな。**
石井ぜんじ：普通の格闘ゲームより多いじゃないですか。
みいはあ：まぁ、キャラの大きさが違うから、単純に比較はできないですけどね。
MVP：敵キャラの表情も、実に豊かに作られていますね。
みいはあ：ライフル兵はよくできたと思います。排夾作業や、待ち



のけぞるほど濃ゆいキャラクター選択画面。なるほど、フィオはメガ[illegible]


[illegible]で[illegible]をするMISSION2の狙撃兵。こちらがジャンプするのを待っていやらしく攻撃してくる。



ゲームバランスに一番苦労したというMISSION2ボス。[illegible]での攻撃が有効だ。


戦闘機の上でお弁当を食べ出すフィオ。ちょっとお[illegible]

―設定&コメント―

[illegible]

開発より一言

[illegible]



血の通ったゲームを作りたい

受けるしぐさは凝ったものになりました。
北裏：ボスキャラも様々に工夫した攻撃がありますが、ボスの名前や攻撃などはどうやって決めたんですか。
みいはあ：それは秘密です。…実は適当です(笑)。ボスの形態に関しては、前になかったタイプのものを選んで決めました。
ゲーメスト：何面のボスが一番苦労しましたか。
みいはあ：2ボスと4ボスが苦労しました。特に、4ボスは攻撃方法で悩んで一番苦労しました。小さい戦車が輪のようにつながっているとか、ステロタイプに下から溶岩が上がってきて潜水艦が中に潜んでいるもの、雷雲が上から雷を落とすなどのアイデアがあったんですよ。
MVP：最初の開発中のものは、スラグノイドが空中に滞空していましたね。
みいはあ：そうです。ジャンプ連打でスラグノイドが滞空できるかどうかも、最後まで悩んだんです。結局、ひょいひょい登っていけるテンポをなくしてしまうので、最終的にボツとなってしまいました。
AKIO：面全体でも2ステージが一番苦労しました。
みいはあ：2人同時プレイでは、上にスクロールする面は向いていないのはわかっていたんです。後ろが遅れると、スクロールが止まって、ジャンプした前キャラが落ちてしまうなどの事故があるのはわかってましたから。でも、それよりも面のバラエティさと面白さを取って、あえて入れました。
MVP：香港面では、色々アイテムに工夫がありますね。食い物が腐るとか。ニワトリが良かったですね。最初卵から生まれてヒヨコになって…。
AKIO：そのヒヨコがニワトリになって、さらに卵を生むんです。それでどんどん増えていく。しかも、最初に見たものが「親」としてすりこまれるから、プレイヤーの後をずっとついてくる。
みいはあ：育成ゲームみたいな面白さがあったんですが、さすがに際限なく増えすぎて画面が処理落ちで止まってしまったのを見たら、やりすぎたかなと(爆笑)。
AKIO：現在は、何世代目かの卵がいきなり無精卵になるようになってます。でも、あのニワトリ、トサカがあるからオスなんですよね…。
北裏：捕虜の名前も、色々細かく作ってありますね。
みいはあ：前作では、「捕虜に100の名前」というのが一応売りだったんです。ただ、重複があってアーケード版は980程度しか名前がなくて、家庭用で、調整して1000にしました。**今回は、当然それを超えなければならないので、1001個の名前にしてあります。**
北裏：物語に出てくる「ジューン・ブライド年鑑」というのは。
みいはあ：あれは、ミリタリーマニアにはわかる「ジェーン年鑑」というのがあって、そのパロディとして、そういう名前をつけました。私は兵器マニアではないですが、まあ、そういう一般的ではない名前を出しておけば、世界が広がるんではないかと。素人にはわからない単語を入れておけばダマせるかなとも考えましたが(笑)。



MVP：6面に出てくる●×△(まだ出せません)など、メタスラには、一回きりの印象的な演出が多いですが、粋というか、そのへんはポリシーなんですか。
みいはあ：ええ、そのへんは、はっきり決めてやっています。**「一回しか出さない」からこそ、メチャクチャ枚数をかける。**これがいいんです(笑)。戦いの中に、とんでもなさを出したい、というところは昔から考えているんです。普通に当たり前のものは作りたくない。

「生きている」ということ

攻撃や仕掛けに関しても、とんでもないものを出すことで、やっていて驚きを感じさせるものが作りたいんです。基本的に設定マニアなので、細かい設定をあとづけで作りますが、それほど世界観にこだわっているわけではない。そういうところが、演出の部分にもつながってくるのだと思います。まあ、こういうもん出たら面白いやろ、と思って作って、あとから理由を考えるんです。
石井ぜんじ：今回、操作系に関してはいかがでしたか。
みいはあ：最近はかなり操作に関して自由度が高くなっているゲームが多いと思います。しかし、このゲームに関しては、キャラに斜めに弾を撃たせようと思えばできるのですが、ワザと操作を制限してあるんです。できることが少ないことによって、初心者にもわかりやすい、とっつきやすい操作になっていると思います。メタスラに乗ってしまえば無敵でしょう?そこで爽快感を味わってほしいです。
KINTE：今、ポリゴンが主流ですが、ポリゴンというのは表現の手段であって、目的ではないですから。横スクロールの可能性にむけて、ポリゴン、2Dにこだわらず作っていきたいと思います。
石井ぜんじ：では最後にプレイヤーに一言お願いします。
KINTE：けっこう凝って作りましたので、最後まで道程を楽しんで下さい。
みいはあ：楽しんでもらえれば、それでいいと思ってます。皆さんに言いたいのは、面白かったですか、ということだけです。**やはり、何でもないゲームは作りたくない。出てくるキャラは「生きている」ということを実感できるもの、ゲーム自体に血の通っているものを作っていきたいですね。**薬にはなれなくても、毒にでもなれるゲーム。何とか、人の心に残っていくゲームを作っていきたいと思います。そうあるのなら、どんなジャンルでもいいと思ってます。
AKIO：たまにはニュートラルパターンを見て下さい。あと、アイテムはすぐに取らないで欲しいですね(笑)。今後も、楽しんで作れるゲームを作っていきたいですね。
MVP：ところで、6面最後の○△×はなぜ出るのですか。
みいはあ：それも意外性を狙って。○△×は、地球上の誰にでもわかるデザインを目指しました。これからの人は期待して下さい。

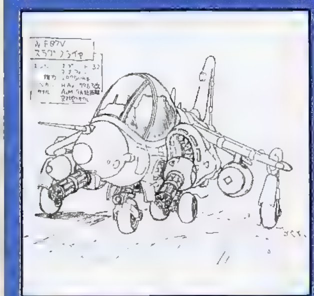
—設定&コメント—

スラグフライヤー

SV-F07V

開発者より一言

—[illegible]からのアンケートで、「[illegible]を作ったらジェット機に乗せてほしい」というものがあったのですが、正直「飛行機ねえ…」と思っていたんです。
このゲームは、たとえ乗り物に乗っていても敵の攻撃を受けたらそれを失ってしまうこともあるわけで、すなわち飛行機を出すからといって地面のないマップは作れないということになります。私自身は[illegible]における[illegible]同士のドッグファイトのシーンで遊んでみたかったのですが…。
あと、2P時にしかできませんが、飛行中のフライヤーの翼には乗ることができます。フライヤーを操縦する相棒に命を預ける感覚になりますが、なかなかイケますよ。(企画担当・みいはあ)





次号予告

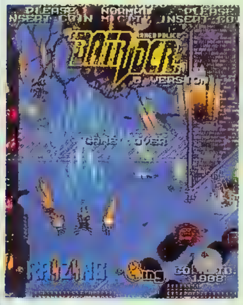
~釜山港に帰れ~

アジアのとある港町にもモーデン軍の影が!君は太る!!

バトライダー ハイスコア集計

バトライダーのハイスコア集計がいよいよスタート!! プレイの成果を見せる時がきた!

- ●集計対象はBバージョン。
- ●コースは上級コース限定。
- ●チームセレクト、エディット、ランダム、プレイヤーセレクトの分けはありません。申請時にかならず使用キャラ名を記入して下さい。
- ●Cボタンのあり・なし、ステージセレクトのあり・なしも分けはありません。



※旧バージョンとBバージョンの区別
Bバージョンはゲームタイトル画面のタイトルロゴ下に「BVERSION」と表記されています。
旧バージョンは何もかかれていません。

6面のためにランクを意識しよう



戦いもいよいよ大詰め。今回で6面までは万全(のはず)。あとは最終面を残すのみだ。

担当:C・LAN&MVP

やはりあった、というか… プレイヤーセレクト出現コマンド

これが最後のコマンドだ プレイヤーセレクト

これまでに紹介した、ゲストキャラクター使用コマンド、特別コースコマンドに加えて、同じ機体3機でプレイすることができる「プレイヤーセレクト」コマンドが最後に残されていた。

やり方はこれまでと同じで、コインを入れてカウントダウンが始まったら下のコマンドを入力。成功すると、



入力方法は今までと同じ。成功するとメッセージが表示。

「PLAYER SELECT：ENABLE」という表示が出る。スタートすると、タイプセレクト画面にプレイヤーセレクトという項目が追加されている。

ロマンと現実の葛藤

バトライダーといやあチーム、チームといやあバトライダーだ。ライジングシューティング夢の競演、新旧織り交ぜ自分だけのチームを作るこの醍醐味…これに関して、「こりゃもうウッハリですよ旦那」ってのが現在の大方の意見だが、その一方で「やっぱり同じ機体でプレイしたほうが安定するし、無理矢理3機使うってのは俺あちょっとなあ」という輩も確実に存在するようだ。確かにそれも一理ある。そんな人はすぐさまこれを使うように。

プレイヤーセレクトコマンド

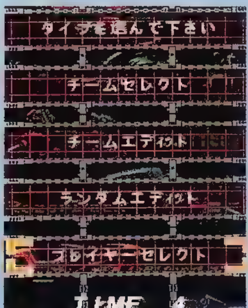
〔タイトル画面で〕

↑↑↓↓←→←→ⒷⒶ

体制は万全 コマンド類を再チェック

とりあえず今回のプレイヤーセレクトコマンドで「タイトル画面で入力するコマンド」はすべて出揃ったことになる。ゲーセン一番乗りの君は、後の人たちのために(自分で遊ぶために)3つのコマンドを入力しておいてあげようね。各コマンドについては左の表を参照してくれ。

さまざまな隠しコマンド、隠しモードのあったバトライダーだが、今回のコマンド紹介で一応の決着を見たっぺえので、あとは心おきなく遊んでくれたまえ。



安定したプレイを求めるならプレイヤーセレクトだね。

バトライダーコマンド一覧

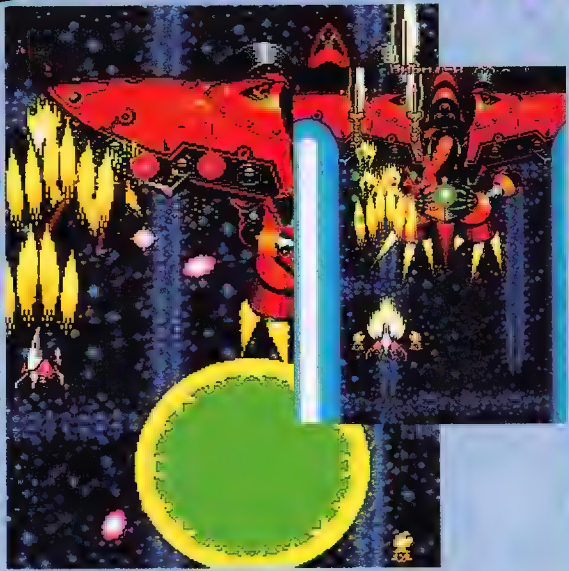
↑↑↓↓←→←→ⒶⒷ	ゲストキャラ使用可能
↑↑↓↓←→←→ⒷⒶ	プレイヤーセレクト可能
↑↓↑↓←→←→ⒶⒷ	特別コースプレイ可能

そろそろ見せてやろう！
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

LAST SECRET BOSSES 最後の隠しボス登場!!

最後に残されたゲストボスは2機。疾風魔法のバシネットRとガレッガのグロースクイードだ。ともにラスボスなので攻撃も激しいぞ。

BASINET·R

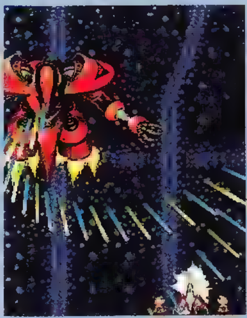


巨大な爆風がバトライダーを襲う。一瞬だがほぼ見た目通りの判定。足の遅い機体は大変だ。

疾風魔法大作戦の6-L面に登場したラストボスで、バシネットの最終形態ともいうべき姿。豪勢にドレスアップしているぞ。

通常弾の他、極太レーザー、大きな爆風を起こすナパーム×2などで攻撃してくる。

第2形態になると、間隔が非常に狭いレーザー、広角弾を乱射する。これがまた厄介。

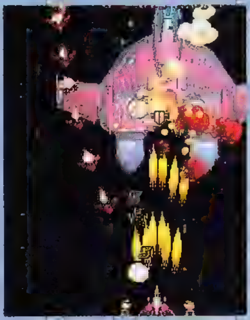


最終形態のレーザー乱射。この間を見切るのはキツイ。

GLOW SQUID

バトルガレッガのラストボス。手を変え品を変えさまざまな攻撃を仕掛けてくる。

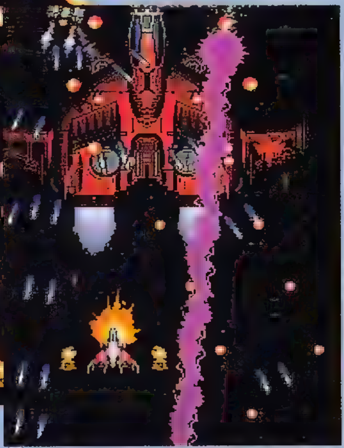
弾ばらまきの第1形態、アーム攻撃メインの第2形態、発狂の第3形態で、合計3形態。攻撃方法にいくつかの違いはあるものの、基本的にはガレッガを踏襲。つまり厳しいねコリャと。BGMがB・Hと同じでちょい残念。



第1形態ではホーミングミサイルを撃つようになった。



一見して矢禁ものの最終形態だが、冷静に対処すれば意外に避けやすい。



アームは今回種類が増えている。ちなみに壊せます（1本1万）。

稼ぎ指南スペシャル ランクを上げないために…

バトルガレッガと同じで、バトライダーでも「ランク」が非常に重要だ。いくら弾避けがうまくても、いや、うまければうまいほど「普通に」プレイした場合、後半の難度は劇的に上がっていく。

ゲームランクが上がると、敵が堅い、弾が速い＆多い、アイテム落下スピードが速いetc…といった現象が顕著になる。5面くらいまではランクの上昇は比較的緩やかだが、6面以降はランクの上昇が如実にわかるようになる。

そんなわけで、ここでは楽に進むために、経験上感じた「ランクを上げない方法」を考えていこう。

残機は常に2機にしろ！

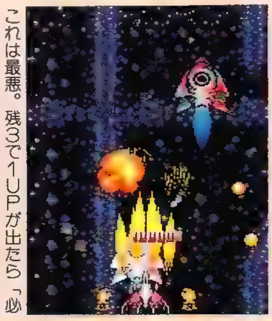
最も重要なファクターがこれだ。残機をためすぎると、死んだときにランクがあまり落ちない。基本は残1（残機表示2機）で進むようにして、1UPが出そうになったら事前に死んでおくようにしたい。

5面などでは青戦車が1UPを出すので、やむなく残2になってしまう状況もあるかもしれないが、1UPはなるべく残0の状態で取るようにすること。非常に重要だ。

また、絶対にやってはいけないのが、残機フルストック（残機表示3機）の状態で1UPを取ることだ。10万点は大きいが、急激にランクが上昇してしまうのだ。

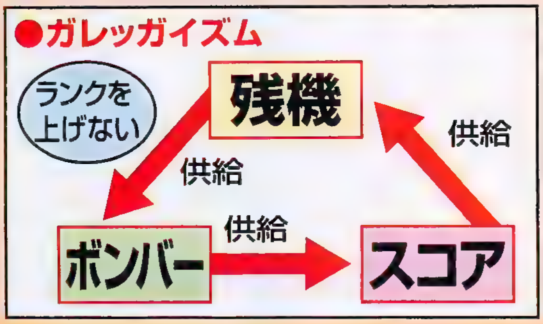
このゲームでランクに絡むことは、他にも連射数（総発射弾数）やフルボンバーでのボンバーアイテム（1つ1000点）などいろいろあるが、最も重要なのが残機で、他の要素はそれほど気を配らなくても大丈夫だ。連射は初期設定数以上に上げなければいいし、ボンバーは稼ぎにたくさん必要になるので、満タンになることはあまりない。

バトライダーにも「稼いで死んでランクを下げる」というガレッガイズムが根底に流れている。ボンバーは稼ぐためにあり、稼ぎは残機のためにある。そして残機はランクとボンバーのためにに存在する。残機、ボンバー、ランク。この三大要素を制すれば、おのずと道は開けるだろう。



これは最悪。残3で1UPが出たら「必ず」逃がすこと。

●ガレッガイズム



6面ボス攻略

GRUBBY

攻撃の順を見切れば
それほど手強い相手ではないが…。

全3段階を覚えよう

6面ボス"GRUBBY"は、完全に3つの段階から成り立っている。

その段階は、一定時間か一定ダメージによって変化するようになっている。一定時間待つよりも、一定ダメージによって手っ取り早く変化させていくほうがいいだろう。というのも、ほぼすべての攻撃がパターンになっているので（ややアドリブが入るものもある）、ばっちりと攻撃を覚えてしまえば特に問題はないからだ。

弾数に注意

このボスは3段階もあるので、必然的に"堅い"のだ。

従って普通にAボタンを押しっ放しで適当に撃っていると、

●ランクが急上昇

してしまう。

これはしかたがないことではあるが、せっかく6面を抜けたとしても7面に入ったら「終わってる」ということになりかねない。

だから、できるだけ弱点であるボスの「本体中央部分」から自機をずらさないようにするか、ずれた時は無駄な弾を撃たないように心がけていこう。



こういう当たらない弾はなるべく撃たないようにしたい。

第1段階

攻撃パターンの流れ

① 丸弾ばらまき
② 青弾3本×2
③ 丸弾速射

第1段階で、いきなり重要な攻撃がある。

①の丸弾ばらまき砲台（本体の中央左右4つずつ）は、この段階ですべて破壊しておかないと、残った砲台が第3段階で再び攻撃してくるのだ。この時、第3段階の他の攻撃と混合してくるので、本来ならパターンになっているはずの攻撃でボンバーを使わされかねない。

よって、第1段階できっちりとすべて破壊しておきたい。

では、まずこの砲台をうまく倒していくやり方から説明していこう。







溜め撃ちを使って速攻撃破

丸弾ばらまき砲台を破壊するのに有効なのが、溜め撃ちによるオプション固定である。

具体的には、まずは自分のオプションの弾の撃ち方をきっちりと覚える。そして、ボス戦がはじまる前に溜めておき、ボスが弾を撃ちはじめる少し前にAボタンを押してそのまま押しっ放しにすることでオプションを固定して自分は弾を避けるために下にさがるのだ。

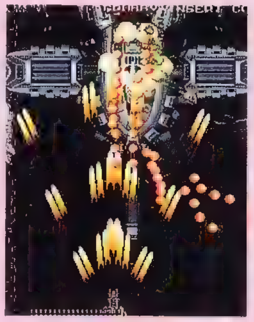
オプションを固定させる位置は機体によってまちまちだが、基本的には2つの位置である。

1つは砲台の斜め下で、これは拡散するタイプのオプション用。写真のように砲台のすぐ斜め下にやるのがいいが、ものによってはもう少し横方向に設置してもいいだろう。

もう1つは砲台の左右どちらかの真下に片方のオプションのラインを合わせるもの。これは前方型のオプションにおすすめだ。

なお、タグTやアダムのように貫通弾を持っているキャラは、あまり気にする必要はなく、オプション固定せずに普通にプレイしていればいい。無理に固定して片側の砲台しか破壊できないということがないように。

オプションを固定したら、あとはオプションを固定した側の逆側の正面でショットを撃っていくといい。



こんなかんじでオプションを固定するといい。

攻撃法とその避け方

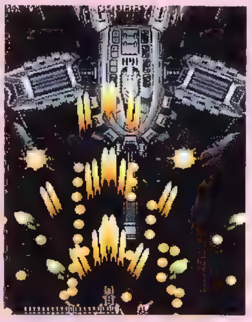
それでは第1段階の各攻撃の避け方を見ていこう。

①丸弾ばらまき

これは本体中央の2列に設置してある砲台（4×2）から丸弾をばらまいてくるもの。丸弾は自機を狙っているので、小刻みな動きをしていこう。

砲台は1つ壊れるごとに丸弾を拡散させてくる。オプション固定によって速攻で倒していく時は、すぐに拡散状態になるだろう。

ここは逆側の砲台を倒していくためにも、少し怖いが丸弾の間に入って細かく避けるのをすすめる。丸弾は遅いので、慣れれば大丈夫だろう。



丸弾の間に入って避けるようにしよう。慣れれば余裕だ。

②青弾3本×2

左右の肩（?）から少し拡散する青弾3本を出してくる。意外と伸びるので、大きく左右にかわしていこう。

③丸弾速射

これは見てよけるのではなく警戒していて②の攻撃が終わったらすぐに安全地帯に入るようにする。弾の撃ち方は常に一定なので、いろいなところが安全地帯になるぞ。ボスの位置にあわせていこう。

おすすめの安全地帯は、左右の肩の下である。肩のラインの一番下が一番すき間が大きく、左右に存在するのでとっさの時に合わせやすい場所だ（右の写真参照）。

そろそろ見せてやろう！
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

第2段階

④青弾3本＋肩砲台
⑤中央回転丸弾砲台
⑥青弾速射
ループ

段階がいつ変化したかが一見分かりにくい第2段階。

この段階の変化は④の攻撃で知るといい。

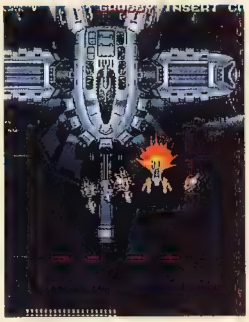
④の攻撃は、第1段階の②の攻撃に肩のハッチから砲台が出現して、そこから紫色のレーザーが加わったもの。肩砲台のレーザーも自分を狙っているので、結局のところ、左右に大きく動けばいい。

流れて避ける

第2段階で最も重要で是非覚えてもらいたいのが、⑤→⑥の流れである。

⑤の攻撃の後⑥の攻撃がすぐくるので、あらかじめ⑥の攻撃の安全地帯に動くことを想定した避けを⑤の攻撃を避ける時にしたほうがいいからだ。

ではまず⑥の攻撃の安全地帯から説明すると、



砲台を確認したら、ここらへんからスタートして…、

●ボスの中央に重なる

のが手っ取り早くボスにダメージを与えやすい。

では次に⑤の攻撃を見てみるとこの砲台は2つの砲台から丸弾をばらまいてくる。ただし近いので普通によけるのはやや厳しい。しかも左右に動いて避けていってもすぐに⑥の攻撃がきてしまうので本体の上に重なれないのだ。

ではどうするのか?というと、

●砲台の周りをまわる

のである。

この砲台は自分を狙っているので、砲台の周りを小回りにまわれば回転が追いつくことなく避けることができる。ただしスピードの速い機体だと速すぎて砲台が逆回転してしまうので、やや引きつけつつ砲台の周りをまわるようにすること。

だいたい回転砲台を1回転させると次の⑥の攻撃がくるので、素早くボスに重なること。



そしてボスに重なろう。



うまく引きつけつつぐるりと周りを一周する。

第3段階

⑦アーム攻撃
⑧中央ランダム砲台
③丸弾速射
ループ

第3段階になると、いきなりボスから8本のアームが出てきてこれが3種類の攻撃をしかけてくる。アームの攻撃は

①炎
②レーザー
③スプレッド弾

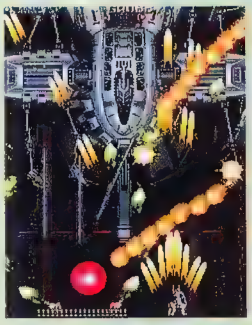
のうちランダムで選択される。

8本のアームの1本1本がどれになるかわからないので、実際はこの3種の攻撃すべてが一気にくると思うといい。

3種の攻撃はどれもなかなか嫌らしい攻撃で、気を抜くとすぐにやられてしまうし、どのアームがどの攻撃をするのかわからないので完全なパターンにはならない。

しかし、基本的には左右に大きく動くようにしていけば実はかなり簡単。どの攻撃も自機をある程度狙っているからだ。

このアームは破壊可能なので、できれば手前のアームは壊したほうがいいだろう。



アーム攻撃は左右に大きく動いていこう。慎重に!!

中央を見よう

先ほどのアーム攻撃が終わる直前で次の中央ランダム砲台が出現してくる。アーム攻撃終了と同時に攻撃してくるのだ。

この中央ランダム砲台は、攻撃によって砲台の型が違うので、アーム攻撃終了直前で、砲台の型を確認して備えておくのが超重要だ。絶対に確認しないといけないのが赤い砲台で、他の砲台とは色が違うので見逃さないように。

ランダム砲台の攻撃は次の6種。

Ⓐ回転ファイヤー
Ⓑ極太追尾ビーム
Ⓒ青弾ばらまき
Ⓓビット攻撃
Ⓔホーミング弾
Ⓕ破壊可能赤弾

である。

赤い砲台はⒶの回転ファイヤーのことで、この砲台が見えたらすぐに上に移動して砲台の上に重なろう。そして、ボスの動きに合わせて砲台の上にピッタリ重なるように小細みに動くのだ。

これ以外の攻撃は基本的に下で避けていく。

Ⓑは少しずつ左右どちらかに動いていく。追いつめられたら一気に上に移動してぐるっと画面を一周してしまおう。

Ⓒは砲台正面よりも1キャラ分ずれた位置をキープするように動けばいい。

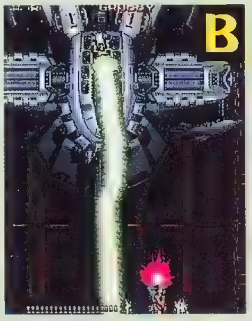
Ⓓは多数のビットから青弾を出してくる。左右に大きく動いてビットをどんどん破壊していけばいい。

Ⓔ、Ⓕはともに破壊可能なので正面で撃っていればOK。

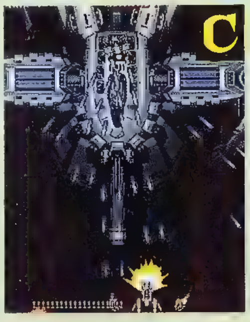
このようにⒶ以外は特に問題はない。中央ランダム砲台が終わると、すぐに第1段階の丸弾速射がくるので素早く安全地帯に入ろう。



ファイヤーはピッタリと重なればいい。あとはボスに合わせて動く。



極太追尾ビームは少しずつ動いていく。いざとなったら一周すべし。



青弾ばらまきは中央ちょいずれでボスに合わせて動けばOK。



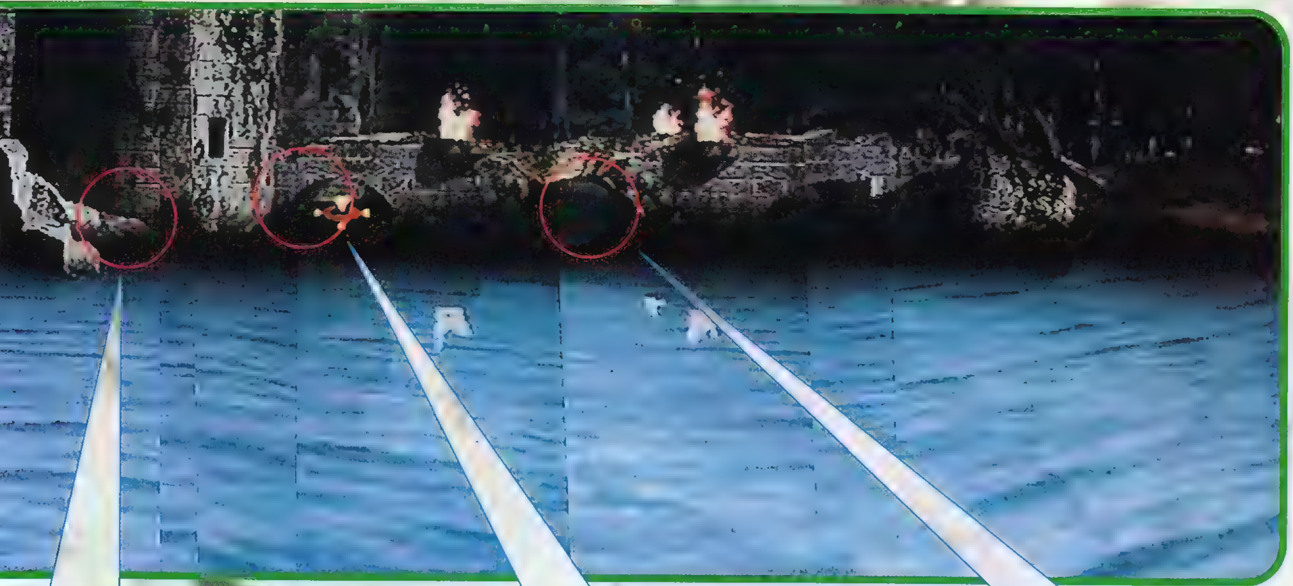
ビット攻撃は大きく動いて青弾を避けつつビットをどんどん壊そう。

秘密のポイントだよ!

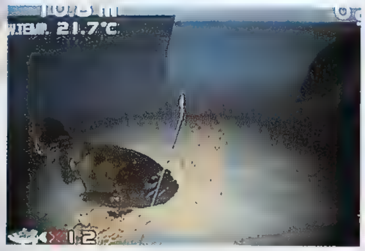
**いよいよ最終ステージ。
巨バスを釣ってクリアを目指そう!**

担当：神保町バサーズ

GetBass
SEGA BASS FISHING.



ポイントA



右端に火が灯っている橋があり、そこの真ん中を狙ったポイント。

キャストして、ルアーが水面着水すると、コウモリが飛び立つ演出つきだ。

ここは、キャストすると2つ石像があるので、このポイントを狙ったときには目印にして覚えておいたほうがいい。

バスがいる場所は2つある石像の間にあることが比較的多いので、このあたりにルアーがきたら、リーリングをゆっくりにすることを心掛けよう。

ポイントB



ポイントAの橋から、左に寄った建物との角を狙ったポイント。

ルアーを沈めると柱や壁などの障害物が多く沈んでいるのがわかる。

また、橋と建物の角の奥にルアーを投げると、水中の地面が少しくぼみになっていて、深くなっている。

このポイントを狙うときには、クランクベイトやミノーなどのルアーだとバスを誘いにくいので、ディープクランクなどに変えてやるといいだろう。

ポイントC



中央よりも多少右側に、壊れた壁のようなものがあり、その壁が丁度90度の形をしているので、この角を狙って投げてみることをオススメしたい。

このポイントは、キャストすると、水中に金貨が入った宝箱が沈んでいるので、すぐにわかるはずだ。

このあたりは、水深が多少浅くなっているので、クランクベイトやミノーなどが使いやすいところだ。

また、スペシャルルアーを試してみるのもいい。

そろそろ見せてやろう！

シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

パレス



水温データ

21℃くらい

パレスについて

初めから選択することのできる3つのステージをすべてクリアすることによって、進むことができるステージ。それが「パレス」だ。

1コインでこのステージにたどり着くことは非常に困難だが、コンティニューを使って進んだ人は何度かきたことがあると思う。

このステージは城の廃墟が正面に建っていて、水中には鎧を着たガイコツやローマ時代の石像なども埋まったりしていて、不気味な雰囲気をかもしだしている。

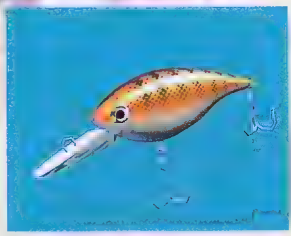
また、このステージのバスは7000g以上の大物しか存在せず、泳いでいるのはほとんどがランキングサイズのものばかりだ。

通常のステージとは違って、バスの場所を示す魚影マークがなく、まさに手探り状態の釣りとなるため、ポイントを覚えることは非常に重要となる。

しかし、1匹釣り上げることができればステージクリアとなるので、それほど焦る必要はないだろう。

時間帯は夜なのでバスの姿は捕らえにくいが、頑張って最後の1匹を釣り上げよう。

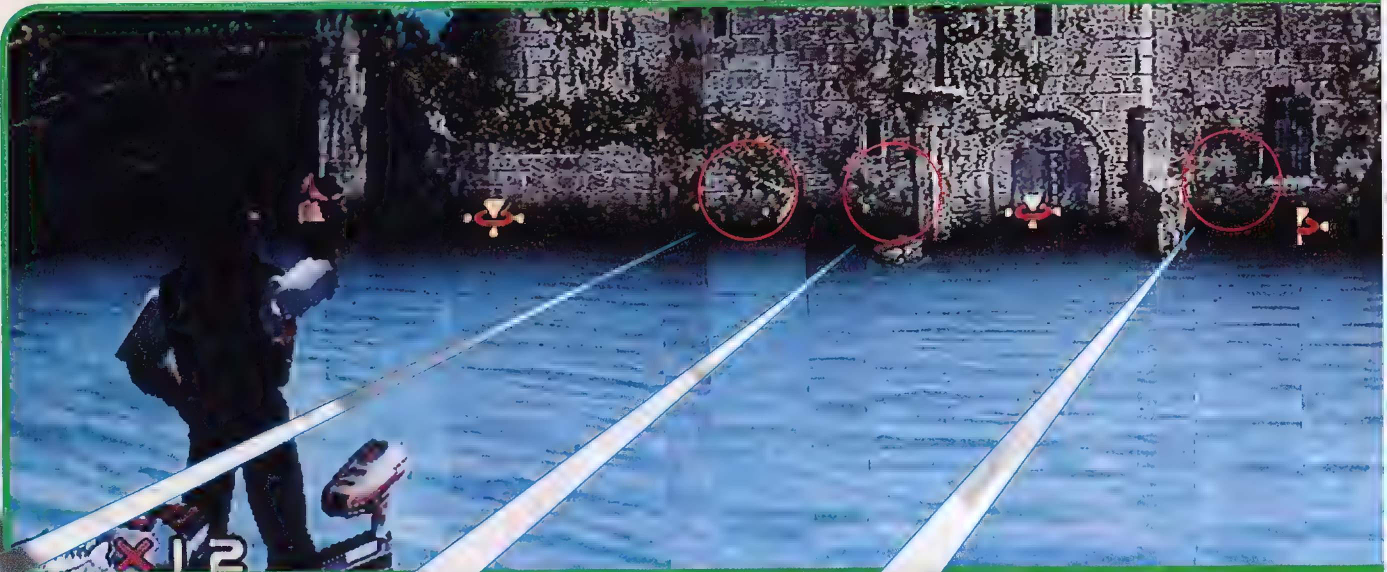
オススメのルアー



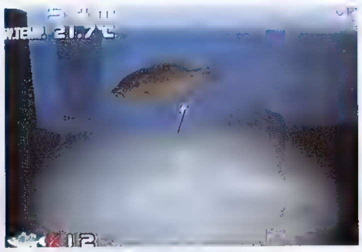
全体的に暗くて視界が悪いステージなので、水深などを把握しにくいが、通常ステージのINLET（ダムがあるステージ）によく似ている。

巨バスしかいないため、ルアーへの反応がすこぶる悪いので、口元でチョコチョコ動かすことのできるクランクベイトなどが誘いやすい。

バスのいる場所を把握できればペンシルベイトやホッパーなどを使ってもいいだろう。



ポイントD



このステージの中央に両開きの扉があるが、その右端にある柱と建物の角を狙ったポイント。

ここは建物が前に出てきているため、奥行きが広くなっている。ゆえに、奥までルアーを投げることができるので、しっかりカーソルを合わせることが大事だ。

ルアーを沈めると、2本の柱を中心に、崩れた障害物が多く沈んでいるので、比較的バスがいることが多い。

水深も深くはないので、中層を狙えるルアーにしよう。

ポイントE



中央の扉から左側にある柱と、壁の間を狙ったポイント。ここは、崩れた壁が多く水中に沈んでいるため、障害物が多く、バスにはうってつけの場所となっている。

そのせいか、このポイントはバスのいる確率が非常に高く、2、3匹ぐらいいるときもあり、このステージ中最も魚影が濃いポイントといえる。

水深は若干深めになっているので、通常よりも、深場を狙えるディープクランクなどが適している。

ポイントF



左側にある壁の中央を狙ったポイント。

ここは、一見なんのへんてつもない場所なのだが、水中に、鎧を着たガイコツが2体沈んでいるのだ。

この2体のガイコツを目印にキャストしてみると、意外にバスがいるときが多い。

このポイントよりも、カーソルを左側に動かすこともできるのだが、この辺りを過ぎてしまうと、バスの魚影が薄くなるので、このポイントよりも左端にキャストする必要はないだろう。

一応主役はルアーってことで…

ためになるルアー講座ファイナル

有象無象の情報コーナー「ためルア」も今回で最後。バサ兄いコラムはまだ続く模様。

普通の筐体に設置するタイプの、廉価版ゲットバスがそろそろ出回り始めた頃だと思う。プレイ料金も下がり、以前よりも気軽にできるようになったんじゃないかな。

実はこのバージョン、これまでの専用筐体と比べ、いくつか細かい変更点があるのだ。

NEWバージョンの変更点

①ルアー選択やポイントの移動に使う「選択レバー」で視点変更が可能になった

ルアーキャストから引き揚げるまでなら、選択レバーで視点を左右に動かせる。これによりポイントをより広く見渡すことができるようになった。食いついてからでも視点は変えられるので、バスの動きを真横から追ったりすることも可能になっている。

②逃がしたときにバスの重量が表示されるようになった

バスがヒットしたときに、増えるタイムは2秒、4秒、6秒、8秒の4種類があり、これまでもある程度の大きさは知ることができた。しかし今回は正確な重量を知ることができるようになり、いわゆる「逃がした魚は大きい現象」が防止されている。

これからは「今の手応え…軽く9000gはあったね」などといってごまかすことはできなくなったので注意。

③女バサーがずっと使えるようになった

ボタン同時押しでステージを選ぶと女性キャラになるが、これまでは1面のみで、2面以降は元の男性キャラに戻った。今回のバージョンではゲームオーバーまで使えるようになっているので「女キャラしか絶対使わない」というポリシーを持った人たちに大きな影響を与えることとなった。

主だった変更点は以上3点。ともあれ100円になったのが大きいね。ちょっと敷居の高さを感じていた人は、これからバリバリ釣ってみよう。

ソフトルアー－SOFT LURE－



スプーン、スピナー、プラグの3大ルアーを紹介したということで、今回でルアー講座も一段落。最後に「ソフトルアー」を紹介して当講座を終わろう。

多くの種類があるイミテーションルアー

ルアーには金属でできたもの以外にも、プラスチックやゴムなどの素材を使って作られたルアーもある。そのうちの一つがイミテーションルアーで、ミミズや小魚、カエル、ザリガニなど、小動物をかたどったものが多い。

イミテーションルアーにもいろいろと種類があるが、その中でもよく使われているのが「ソフト」なビニール樹脂などを使って作られた「ソフトルアー」。



ミミズの形をしたワーム。ソフトルアーの一種だ。

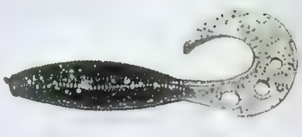
ソフトルアーには、ミミズを模した「ワーム」とか、芋虫や小魚のような細長いボディにヒラヒラの付いた「グラブ」などがある。

これらのソフトルアーは実際に魚が食う小動物をまねたルアーというよりは、対象魚の興味を引くような動きをする、という点を重視したものが多い。

ソフトルアーの特徴として、ルアー釣りで唯一、おもりやハリなどの仕掛けが必要になるということが挙げられる。普通のルアー釣りでも底を狙うときにはカミツブシ（おもり）などをつけることがあるが、ソフトルアーは専用の釣り針に、餌をつけるようにルアーをつけて釣る。

釣り方のほうも、底近くを引いたり、浮かべてゆっくり引くといった、比較的餌釣りに近い感覚で釣ることになる。

時間帯や狙うサイズにもよるが、国内でのバス釣りは、プラグやスピナーよりもむしろ、ソフトルアーのほうがよく使われている。



こちらはグラブと呼ばれるソフトルアー。よく釣れるでぇ。

バサ兄いのフィッシング究極大全#6 アドレナリンの驚異



戦場の兵士は、弾丸をくらっても痛みを感じない、なんて話を聞いたことがある。命がけの状況下では、アドレナリンが大量に分泌しているために、痛覚神経が麻痺してしまうというのだ。

身近なところでは、骨折してもその場は動転、興奮の気持ちで一杯で、実際にシクシク痛み出すのは病院に行ってから、なんて話も聞いたことがあるな。

みんなもこんなアドレナリンの話を聞いたことがあるかな？実は俺にもこんな経験があるあ。

…あれは小学3、4年のとある日曜日のこと。俺はいつものように朝早く友達と釣りに出かけた。このときはのべ竿での浮き釣りで、狙いはまあ川魚全般。

早速土手で釣りを始めた矢先、2、3投目にいきなりその悲劇は起こった。

勢いよく水から揚げた釣り針が、深々と右腿に刺さってしまったのだ。そのときは半ズボンをはいていて、カエシの部分までグッサリと針がめり込んでいる。

サーッと血の気が引くのを感じ、一瞬目の前が真っ暗になった。人生の走馬燈がゆっくりと回転し、死んだおじいちゃんが三途の川の向こうから手招きしているのが見えた…しかしそれは痛みなどによるものではなく「病院に行ったら今日はもう釣りができないんじゃねえの？あ～ん？」という思いからくるものだった。とりあえずハリス（針に直接結ばれている糸）だけは切ってみたものの、強引に針を抜く勇気もなく、なんと腿に針が刺さった状態で釣りを続行することに決めた。

「少しチクチクするくらいだし我慢できるだろう」と考えて釣りを続けること数時間。確かに普段はそれほど痛くないのだが、刺さった針に、例えば手や竿なんかが軽く触れると激痛が走るんだね。これがむちゃくちゃ痛えのなんの。背筋がビクンとして脂汗がダラダラ流れてくるほどだ。すれ違った人の鞄が触れたりするともうその場にうずくまるほど痛くて「なにすんだよこの野郎!!」と思わず叫びたくなる。しかしそれでも釣りをしたい気持ちのほうが勝って、結局我慢して夕方まで釣りを続けたってわけさ。子供の考えてることは理解しがたいねまったく。

その後病院に行って針を抜いてもらい、無事に帰途についたが、あれから10年以上たった今でも、当時のことは非常に鮮明に覚えている。今じゃ当然そこまで無理はしないだろうな。ま、あんときゃあ、けっこうな量のアドレナリンが出ていたんではないかと思うわけだ。

てなわけでみんなも突然の事故には十分注意してくれよ。万一まずい状況になったら、焦らず騒がず、君のアドレナリン分泌能力に期待してみるといい結果が得られるかもしれないぞ。

ほんじゃま、今回のためになる話は終了ってことで…。また次の号で会おう。

そろそろ見せてやろう！
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

いよいよラスト！

RAIDEN FIGHTERS 2
OPERATION HELL DIVE

最終面はボーナスの宝庫。たくさんボンバー使って派手に稼いでくれい!ボスのかすり稼ぎも熱いぞ!　担当：GED

ステージ7（敵市街）攻略

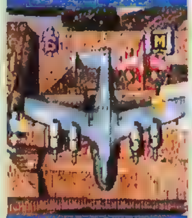
「いきなり撃たれた！」なんてことにならなきゃ、さほど難しくはない。まずは注意すべき敵をしっかり覚えよう。

こいつらに注意！

序盤の高速スクロールで注意すべきは、すれ違いざまに弾を撃つ中型機。この場面では中型機は弾を撃ってこないので、ザコとMA3にだけ気を配ればいい。
高速スクロール後のミクラスを

ステージ7「隠し ボーナス」一覧

●クイックショットの対象となる敵は左の写真を参照。

LA0

5000点➡5万点

MA3

1000点➡1万点

A10

5000点➡5万点

MG1

1万点➡10万点

LA5

1万点➡10万点

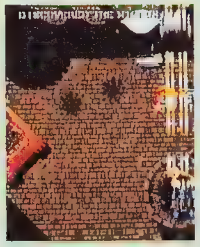
LA1

5000点➡5万点

LA4

5000点➡5万点

●同時破壊の対象は、7面全体に点在するトーチカ、ボス前の開閉砲台、ボス左右の回転砲台、MG1の4種。どれも横並びで、前作のように縦並びのものはない。
●MG1の砲塔だけを壊してしばらく放っておくとフェアリー出現。
●7面のミクラスは2匹。どちらも左の写真の位置にしばらく重なっていれば出現する。


1台目のMG1の右にあるトーチカに重なっていると2匹目のミクラスが出現。


序盤の高速スクロール終了後、三角屋根の建物に重なっていると、1匹目のミクラスが出現。


LA5の機雷に気を取られていると、画面左端からの戦車に狙撃される。機雷をざっと撃ったらすぐに左へ戻り、出現と同時に破壊しよう。

回収し、左上からの中型機を2機片づけたら、右半分の画面上から直進してくる大量のザコ機を撃つために右へ。このザコ群は2度に分かれて出現するので、1回目のラッシュ後の中型機を撃ったらすぐに右へ戻り、2回目のラッシュをさばく。このときは、左上のザコ戦車だけでなく、画面右端から出現する戦車も見逃さないように。

左上からの中型機2機の後、右上から機雷をばらまく中型機が出現するが、これは右の写真でも説明しているとおり、左端からの戦車に注意すること。

後半のトーチカ&中型戦車エリアでは、トーチカ下からのザコ戦車に要注意。後半は、稼ごうとせずに中型戦車を片っ端から破壊していけば楽にボスにたどり着けるはず。3、4台目の中型戦車の手前で左端からザコ戦車が出現するので、それにも注意が必要だ


トーチカ下から出現するザコ戦車にはくれぐれも注意！

同時破壊とフェアリーで稼ぐ！

4台のMG1でフェアリーを狙い、トーチカの同時壊しを狙う場合は左の写真を参考に。くれぐれもフェアリーを殺さないように注意。


MG1&ミクラス（1匹目）のところは、MG1が見える前に左のトーチカにボンバーを落とす。爆風の後半を当てて砲塔だけを破壊すればフェアリーも狙えるぞ。トーチカの同時発射と同時に右へ行き、トーチカの同時破壊&ミクラスを狙うのだ。


2台目のMG1のフェアリーが上に行く前に、画面上部のトーチカ&MG1にボンバーを投下する。これでフェアリーを殺さず、トーチカの同時破壊と砲塔壊しができる。


下で粘り、3、4台目のMG1ガフェアリーを出したらボンバーを投下する。これでトーチカの同時破壊とMG1の処理はOK。

STAGE 7 BOSS

ラフレシア

弾避けに頼る部分が多いので手強い相手だが、ボンバー1発で難度はグッと下がる。

第1形態

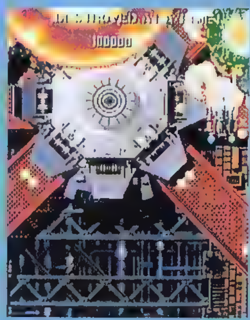
第1形態は、ボス本体の開閉砲塔とボス両脇の回転砲塔からの攻撃が基本となる。画面上部の開閉砲塔×2に近づくと連射弾を撃たれるが、かすらせ続ければかなりのスコアを稼げる。

ボス本体に付いている開閉砲塔が斜め4方向に連射し終わったら、速攻でボス左右の回転砲台を破壊してしまおう。ボンバーを使って同時破壊を狙うのもいい。

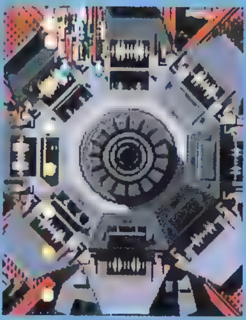
一定ダメージか、時間切れで第2形態になるが、このボスは時間切れで形態変化させることを勧める。稼げるというのもあるが、そうしたほうが本体の開閉砲塔の周期が安定するので、パターンにはめやすいからだ。



①ボスといえばコレ! 第1形態でうまくかすり続ければ300万くらい入る。



②左右の回転砲塔はさっさと壊してしまうこと。



③開閉砲塔は、開いた順に撃ってくる。これが見えるようになればかすりの危険もかなり減る。

第2形態

形態が変化し、本体の開閉砲塔が8方向に連射した後、写真④の攻撃がくる。この攻撃は「自機を狙うワイドショットを避けて戻る」を繰り返すだけでOK。

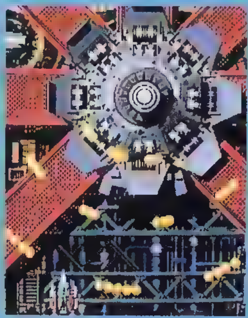
次に、ボス斜め下の3WAY砲塔×2が撃ってくるが、横にしか撃たないので、写真⑤のように真下に張り付いて出現と同時に撃ち込む。左・右の順に壊したほうが次の攻撃が避けやすい。

3WAY砲塔の2つ目を破壊した直後に本体から写真⑤の攻撃がくる。最初に自機狙いの弾がくるので、撃たれたら少し内側に動いてかわし、直後の(2回目の)狙い弾に対しても同様に内側へ。

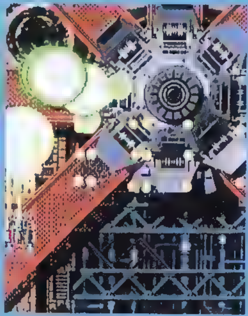
写真⑦の攻撃は、外側に大きく動いてかわす。ボス中心部からの攻撃が来るときは、かならず「中心部の砲塔がせり上がる」という前兆があるのですぐにわかるはず。

写真⑧の攻撃は、自機狙いの弾と挟み込む弾が交互にくるので、これを1セットと考え、写真⑧、⑨のように避ける。自機狙いの弾を見て「外・内・外」と動くのだ。

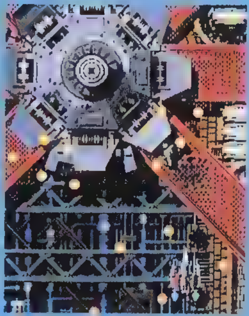
ここまでが1ループで、以後は写真④の攻撃に戻る。



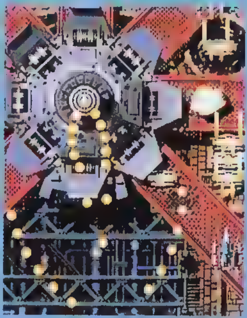
④自機を狙っている中心の弾に注目。「避けて戻る」を3回繰り返せばいい。



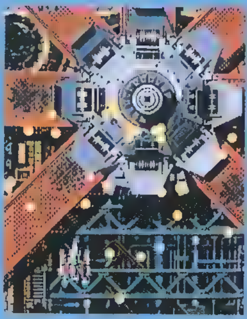
⑤ボス斜め下の3WAY砲塔×2は出現と同時に撃ち込む。最初に左を壊し、速攻で右の砲塔も壊す。



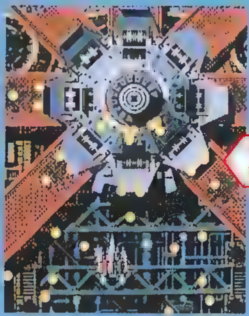
⑥内側(左)に入ってかわし、次の狙い弾も内側に入ってかわす。



⑦これは大きく避ける。「ボス中心部の砲塔がせり上がる」という前兆を見逃さないように。



⑧まず、自機狙いの弾と挟み込む弾の隙間で避ける(この時点で、次の自機狙い弾はここに誘導されている)。



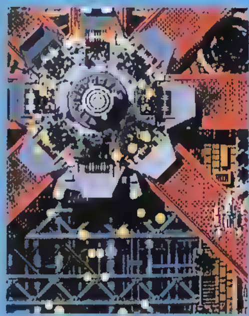
⑨そして、反対側にほんの少し切り返して次の自機狙い弾と挟み込み弾の1セットを避ける。

第3形態

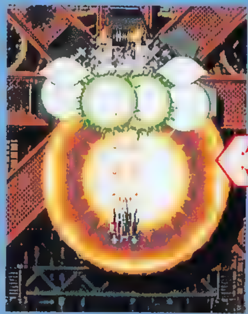
第3形態は、まず最初に画面上部の開閉砲塔×2からの速弾とボス中心部からの多方向弾の混合攻撃がくる。開閉砲塔がばらまく弾は、弾間も広いのでたいして難しくはないのだが、そこに自機を狙う多方向弾が加わると結構キツイ。

しかし、写真⑩、⑪のように多方向弾の外側を大きくよけ、危険度の高いところでボンバーを1発使えばかなり楽になる。ボンバーの爆風に重なりつつショットを撃ち込めばすぐにボスは破壊できるはずだ。難度的には、次に控えている真のラスボスより難しいと思うので、クリア重視なら、たとえ最後の1発だったとしてもボンバーを使うことをオススメする。

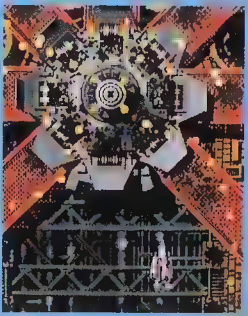
次に写真⑫の攻撃がくるが、落ち着いてさえいればたいして難しくはない。ボンバー時にしっかり撃ち込んでいればすぐにボスを破壊できるはずだ。



⑩画面を大きく使って、多方向弾の外側で避けた場合、切り返しがムズイ。



⑪端から中央へ少しずつかわし中央付近でボンバーを使えば簡単。爆風に重なって撃ち込むのも忘れずに。



⑫限られたスペースで開閉砲塔の速弾をよけるわけだが、落ち着いてさえいればさほど難しくはないはず。

そろそろ見せてやろう！
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

真のラスボス

レッドアイ

パターンさえ覚えてしまえば7ボスより楽。派手な攻撃に圧倒されないことが大切だ。

1000万点いただき！

もう一度、真のラスボスについて確認しておこう。

出現条件は、「3面と6面の破壊率が100%」であることに加え、「1人プレイの場合は1クレジット（ノーコンティニュー）」であること。

そして、このボスを倒すと、クリアボーナスとして、スタッフロール後に1000万点ものボーナスが入る。ラフレシア（7面ボス）だけだと100万点しかクリアボーナスが入らないので、スコアを伸ばすためには絶対に欠かせないボスだ。

第1形態

第1形態最初の攻撃は、正面で待ちかまえ、写真①のように正面脇の隙間でかわしたら、その位置で待ち、次の攻撃を写真②のように避ける。写真②の攻撃は、中央が行き止まりになっているので、①をかわした直後に中央へ戻らないように注意しよう。

同時壊しを狙う場合、ボンバーが余っているなら最初に使ってしまうのもいい。このボンバーで壊れるのは前方砲塔のみだが、シールドにもほぼ均等にダメージが与えてあるので、同時壊しは狙いやすいはずだ。両翼の砲塔が撃ってきているうちに、正面で手際よく壊してしまおう。



①まずこの隙間でかわす。

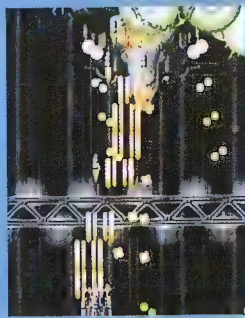


②かわしたらその位置で待ち、次のこの隙間を使って再び中央へ。

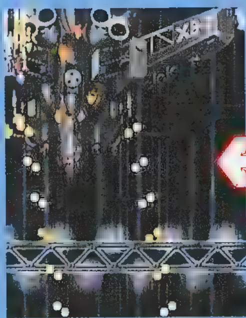
第2形態

写真③の自機を狙う速弾が来たら少しずつ左にかわし、左端に達したら今度は上へ。上へ抜けた後、ボス本体に重なって撃ち込むのだが、この直後の浮遊機雷には十分注意してほしい。

機雷は、破壊すると多方向弾となるが、サブウェポンの爆風を当てて機雷を遠ざけることもできる。ボスに撃ち込んで爆風を発生させ、よってくる機雷を片っ端から吹っ飛ばそう。ボスの前に機雷が来そうになったら撃つのを止め、おとなしくやり過ごすといい。



③ボス正面から少し左にずれた位置で撃ち込み、自機を狙う弾がきたら少しずつ左へ。



④端まで来たら上へ抜け、攻撃がやんだら本体に重なって撃ち込む。



⑤ここでばらまきを3回かわしたら、



⑥一気にボスの後ろへ。連射弾で稼ぐこともできるぞ。

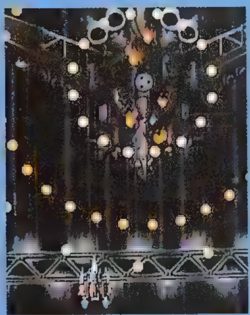
第3形態

小爆発が起きて第3形態になったら、ボスはかならず中央に来て一時停止する。これは写真⑦の攻撃の前兆なので見逃さないように。写真⑦の攻撃は、速弾と遅弾が混ざっているが、注目すべきは最初の速弾だけ。この弾をかわし、すかさずその裏側に入るのだ。

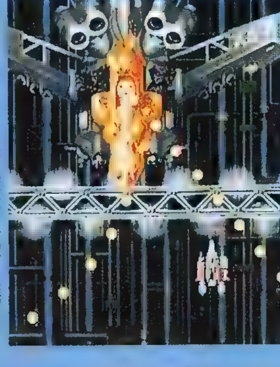
写真⑦の攻撃が2回きたら、次は写真⑧の攻撃。ボスが中央に停止し、連射弾が発射され始めたら、敵弾を斜め前に誘導する。自機を挟み込む連射弾は、徐々にその隙間を狭めてくるが、ある程度狭くなると弾道は固定される。連射弾が固定したら、すぐにボス正面の連射弾脇に張り付こう。

次の攻撃は、写真⑩のような3方向連射＋速弾ばらまき。1回目の連射弾は、まず中央で待ちかまえ、中央にさしかかる直前の隙間をくぐって中央に戻る。2回目の連射弾が近づいてきたら少し横に避け、中央を少し過ぎたあたりの隙間をくぐる。3回目は、1回目と同じく中央手前の隙間をくぐる。

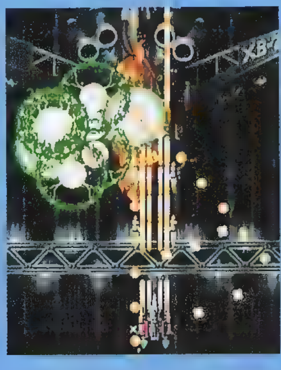
ちゃんと撃ち込んでいればそろそろ破壊しているはず。ボンバーは残してもボーナスにならないので、もしボンバーが余っていたらここで使ってしまおう。



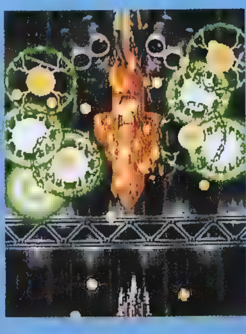
⑦最初の速弾に注目し、その通過後に潜り込むだけ。



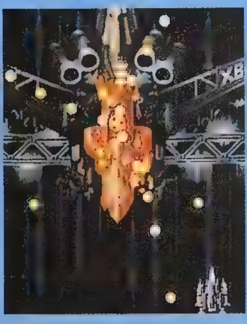
⑧自機を挟み込む連射弾は、斜め下に誘導する。



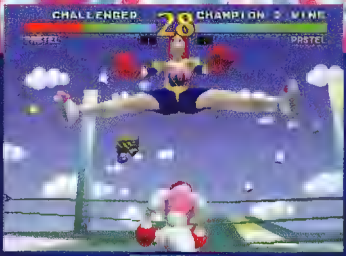
⑨連射弾のすぐ脇からボスに撃ち込む。ついでにかすりも。

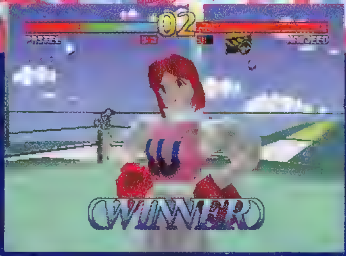


⑩中央にさしかかる直前のこの隙間を「サッ」とくぐる。毎回同じタイミングなので、すぐに慣れるはず。



⑪2回目は、連射弾が中央を少し過ぎたあたりの隙間をくぐる。







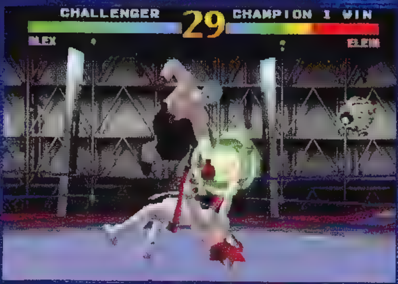


BATTLE TRYST™

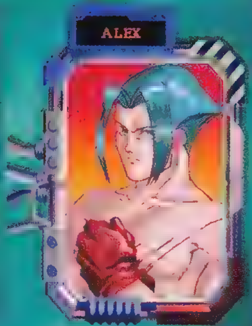
新キャラぞくぞく参戦！

あの名作シューティングシリーズのキャラクターが、ついに格闘ゲームに参戦！BTファンならずとも、シューティングファンも一見の価値あり！

担当：MOMO 京城



NEWCOMER No.3
ALEX アレックス



国籍／アメリカ
性別／男性
年齢／18歳
身長／175cm
流派／琉球空手

■サイドストーリー
タケルと同じ道場の門下生だったが、ある日突然姿を消した。胸の傷は門下生だった頃には無かったもので彼に何があったのかは不明。

コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	ストレート
ⓅⓅ	正拳
Ⓟ	下段旋掃き
Ⓟ	瓶切り手刀
Ⓟ	肘打ち
Ⓟ	裏拳
ⓅⓅ	裏双拳
Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）
Ⓚ	ハイキック
⇨Ⓚ	飛び膝蹴り
ⓀⓀ	飛び二連
Ⓚ	膝砕き
Ⓚ	かかと落とし
Ⓚ	下段足連1
ⓀⓀ	下段足連2
Ⓚ+Ⓖ	サマーソルト
Ⓚ+Ⓖ	下段払刀
Ⓚ+Ⓖ Ⓚ	蹴り上げ廻し
Ⓚ+Ⓖ	運体伏状蹴り

コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓚ+Ⓖ	すね蹴り
Ⓟ+Ⓚ	肘落とし
Ⓟ+Ⓚ	足挫き
Ⓟ+Ⓚ	諸手打ち
⇙Ⓟ+Ⓚ	下段裏拳
Ⓟ+Ⓚ	[illegible]
+Ⓟ	昇りパンチ
+Ⓚ	昇りキック
	プレイヤー後ろ向き
Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
Ⓚ	立ちバックキック（共通）
Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
	投げ技
Ⓟ+Ⓖ	飛びつき首落とし
Ⓟ+Ⓖ	一本背負い
Ⓟ+Ⓖ	裏投げ（共通）
Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）

胸の傷はいったい…？

タケルと同じ道場の門下生だったアレックス。同門であれば、ファイティングスタイルも当然タケルと同じ、琉球空手だ。基本技はほとんど同じなので、タケルで遊んだことがあるならば、違和感なく扱えるだろう。また、パイツがもっている裏双拳を使うことができるので、空中コンボに組み込めそうである。コンボに関しては、タケルより多そうだぞ。

3月30日より 全国アーケードスポットにて エントリー開始！

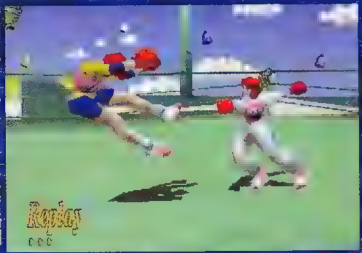


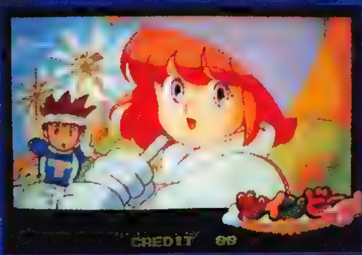
そろそろ見せてやろう！
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!

ハッピーどんぶり島通信（偽）
パステルを知らない君もこれで大丈夫

パステルは91年にコナミから発売されたシューティングゲーム「出たな！ツインビー」と95年発売の「ツインビーヤッホー！」に登場したキャラクターで、ゲームの中だけでなくラジオドラマ、CD等での人気も高い。
パステルの趣味は料理と新体操、性格もプロポーションもGOOD！だけどキレると手がつけられない。好物はプリンとデザート、中学で売っている月見パン。（ツインビーヤッホー公式ブックより）

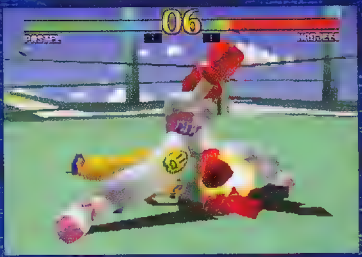

パステル初登場の「出たな！ツインビー」2周目が激ムズ。


今回、バトルトライストで格闘ゲームにも登場のパステル。



「ヤッホー」のステージ間のデモ。飛ばさないで見てた？

そのパステルがラジオドラマ「ツインビーパラダイス」5周年を記念して参戦。空中にベルが浮かぶどんぶり島ステージで大暴れするパステルを自分の目で確かめてほしい。
声を担当しているのはもちろん椎名へきる。彼女のファンは4月6日にゲームセンターへ猛ダッシュだ。
またパステルの活躍はアーケードだけにとどまらず、家庭用でもプレイステーション版「ツインビーRPG」が4月2日に発売されるのでこちらのほうもチェックしよう。



NEWCOMER No.4
PASTEL パステル



国籍／ドンブリ島
性別／女性
年齢／14歳
身長／150cm
流派／新体操＋格闘ゲーム

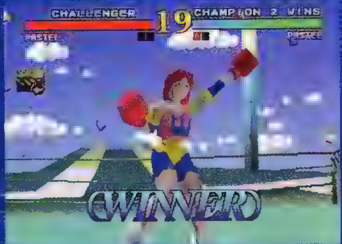
■サイドストーリー
ドンブリ島のアイドルで、格闘ゲームの達人。またもや、ライトにそそのかされて登場。

コマンド	技名（プレイヤー前向き）	コマンド	技名（プレイヤー前向き）
Ⓟ	ストレート	⇧Ⓚ	バレリーナハイキック
ⓅⓅ	エイヤッ	⇦⇨Ⓚ	ヒッププレス1
ⓅⓅⓅ	エイヤッホーリーベルA	⇦⇨ⓀⓀ	ヒッププレス2
ⓅⓅ⇨Ⓟ	エイヤッホーリーベルB	⇦⇨ⓀⓀⓀ	ヒッププレス3
ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	エイヤッホーリーベルコンボ1	⇩⬃⇦Ⓚ	ピジョンスキップ
ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓅ	エイヤッホーリーベルコンボ2	⇨⇨Ⓚ	前転蹴り
ⓅⓅ⇨Ⓚ	エイヤッヒッププレス1	⇩⬂⇨Ⓚ	前転足払い
ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	エイヤッヒッププレス2	⇩Ⓚ+Ⓖ	スワンフィニッシュ
ⓅⓅ⇨ⓀⓀⓀ	エイヤッヒッププレス3	⇨Ⓟ+Ⓚ	レインボーバズーカ
⬂Ⓟ	チキンサマー1	⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	友情パンチ
⬂ⓅⓀ	チキンサマー2	⇩⇧+Ⓟ	昇りパンチ
⬂ⓅⓀⓀ	チキンサマー3	⇩⇧+Ⓚ	昇りキック
⇨Ⓟ	ホーリーベル		**プレイヤー後ろ向き**
⇨ⓅⓅ	ホーリーベルコンボ1	Ⓟ	立ちバックパンチ（共通）
⇨ⓅⓅⓅ	ホーリーベルコンボ2	⇩Ⓟ	しゃがみバックパンチ（共通）
⇨⇨Ⓟ	クレセントカーブ	Ⓚ	立ちバックキック（共通）
⇩⇩Ⓟ	開脚突き1	⇩Ⓚ	しゃがみバックキック（共通）
⇩⇩ⓅⓅ	開脚突き2		**投げ技**
⇨⇩⬂Ⓟ	ジェットアッパー	Ⓟ+Ⓖ	パステルスロー
⇩Ⓟ	コメットパンチ	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	パステルジャンプ
⬂Ⓟ	ダウン攻撃（敵ダウン中に）	Ⓟ+Ⓖ	裏投げ（共通）
Ⓚ	ハイキック	Ⓟ+Ⓖ	投げ抜け（共通）
⇦Ⓚ	後転蹴り		

まさかの参戦表明！

なんとコナミの名作シューティング「ツインビー」シリーズに登場している、ウインビーのパイロット、パステルがバトルトライストのキャラとして登場するのだ！
キャラデザインがツインビーシリーズの「SHUZILOW．HA！」氏だから、なにかあるかなとは思ったが、まさかパステルとは。いい意味で予想を裏切られた感じ。
まったくの新キャラなので、かなり遊べるキャラだぞ。

4月6日より 全国アーケードスポットにて エントリー開始！



ルアーを知ろう！

Bass Angler™

7種類のルアーの特徴を知り、使い分けることが重要だ。

担当:SHO

ルアーについて

さまざまな形をしたルアーは、いろいろな動きや特徴をもっている。

小魚の形をしたものや、ミミズの形をしたゴム性のものもあるのだ。

そもそもルアーとは、誘惑物、魅力、ニセ餌などといった意味をもち、より本物に近い動きで魚の興味を引くと言ったものがルアーフィッシングなのだ。

このゲームにおいても、たくさんのルアーが用意されており、使い方、動かし方もさまざまで、水面に浮いているものや、水中で激しく動くもの、水底をずるずる這うものもある。

それぞれのルアーには、ちゃんとした動かし方がある。ただ単に、リールを巻いているだけでは、ルアーの動きを演出することはできない。

レバーで動かす竿の動きや、リールの巻く早さなどで変化をつけてやったりするのだ。そこで、今回はルアーの動かしかたや特徴を学ぶための解説をしていこうと思うのでしっかりと覚えてほしい。



天候が非常に左右されるぞ！

4つの色分け

7種類のルアーを使えるわけだが、その中の1つルアーに対して、4種類の色を選択することができるのだ。

よって、7×4＝28種類のルアーが使えるというわけになる。

4つの色は、通常色、白系統、黒系統、金系統という具合に分かれており、天候や時間によって、選択する要素が含まれている。

色を選ぶときは、ルアー選択時にレバーを上下に動かすことによって変えることができるので、初めのルアー選択画面で天候や時間を見つつ、考えて選択しなければならないわけだ。

基本的な色の選択知識として、晴れたときには黒系統のルアーを選び、雨や曇りのときには、目立つ色の白系統や金系統を選ぶのがいい。

というのも、良く晴れた時は、水中まで光りが届くため、目立ついろのルアーでは、魚にニセモノだということが、ばれやすい。

逆に、雨や曇りのときには、水中の視界が悪いため目立つ色のルアーで魚の興味を引くといった感じなのだ。詳しくは次回で紹介する予定だ。

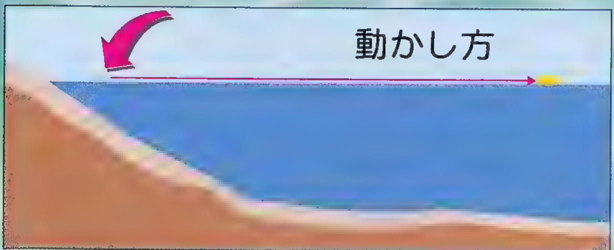
同じルアーでも4色選べる













水面で波を立てる蛙や小魚を模したルアー。

水面に浮かび、強く引くと音を立てて水しぶきを上げ、バスの注意を引くという特徴をもったルアー。

水面に浮くルアーなので、深場のポイントで使うよりは、浅瀬を狙って使うルアーだ。　自分の乗っているボートから岸に向けてキャストするポイントなどでつかうのが基本。　実際に操るときには、ゆっくり引きつつ、途中で強く引いたり、レバーを引いて竿をあおったりすると、ポコポコ音をたてながら動いてくれる。　音や水しぶきでバスを誘うことが大事だ。

そろそろ見せてやろう!
シベリアブリザードにも勝る攻略地獄を!!



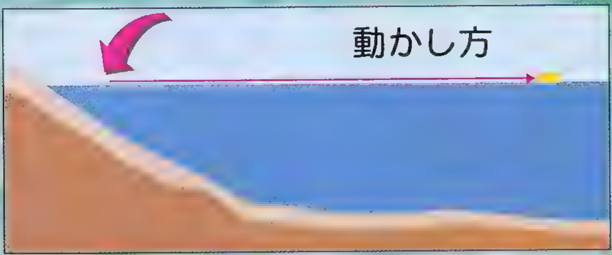
水面近くを泳ぐ小魚を模したルアー。

水面に浮かび、小刻みに動かすことで、小魚が泳いでいるように見せる。

このルアーもポッパーと同じく、水面に浮いてアクションするタイプ。

ポッパーが激しく動いて、水しぶきや音を立てるのに対して、ペンシルベイトの場合はアメンボ(わかるかな?)のようにスイスイ角度を変えながら動くタイプのルアーなのだ。

実際の操作はリールを巻きつつ、途中で巻くのを止めて、竿をあおったりすれば小刻みに動いてくれる。





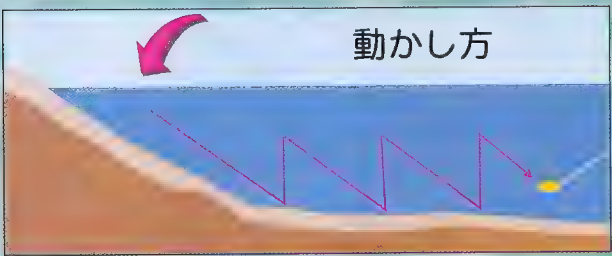
引っ張ることによって、リップ(くちびる)に水の抵抗を受けて、水中に沈むルアー。

引っ張る力を加えないと浮かんでくるので、小刻みに引っ張ると水中でジグザグに動いてバスの注意を引くことができる。

このルアーは、完全に水中のでアクションをするタイプのものだ。

先程も書いたが、このルアーには浮力が非常にあるため、リールを巻かないと水面にまで浮上してくる。

そこで、実際にはリールを巻く動作と、止める動作交互に繰り返せばジグザグに動いてくれるというわけだ。





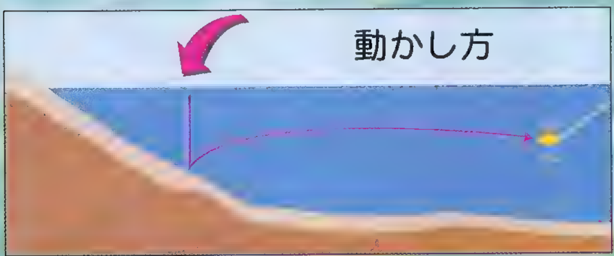
リールを巻いて引っ張ることによって振動を起こすルアー。

力を加えないと沈むので、引っ張り続けることによって、小刻みに振動しながら音をたてて水中を進む。

このルアーの特徴は小刻みに震えながら音を発するというところにある。

普通にリールを巻くだけで小刻みに振動するので、とくに複雑なリーリングやロッドアクションをしなくてもいいという点ではかなり使いやすいルアーだといえるだろう。

リーリングを止めるとルアーは沈むので深いところも攻めることができる。





小魚を模したゴム製のルアー。

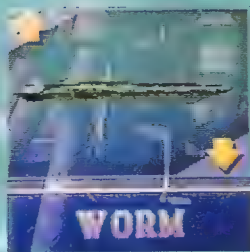
引っ張ると、変形しながらクネクネすすむようになっている。

リールを巻かないと、ゆっくり沈むので、狙った深さまで沈んだらそのまま引いてくるという使い方になる。

一見地味なルアーだが、水中で動くしぐさは、まさに小魚そっくりな動きを見せてくれるジャークベイト。

バイブレーションと同じく、ただリールを巻くだけでもそれなりの動きをしてくれるので使いやすいが、ロッドのアクションを加えるとさらに効果的だ。





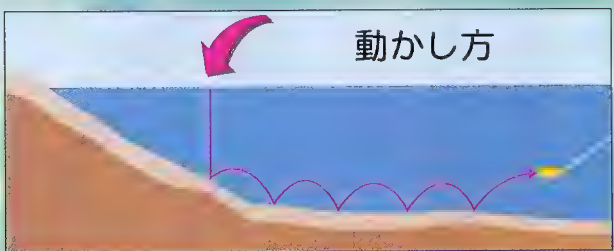
見て分かるように、ミミズを模したゴム製のルアー。

水底で暴れているように少し上下に動かして、バスの注意を引く。

他のルアーとは違い、完全に水底を狙った特殊なルアーなので、少し動かしかたにも特徴がある。

ゲーム中では、リールをゆっくり巻きながら、レバーをコンコンっといった具合に引いてやると、水底をバウンドするように上下に動いてくれるのだ。

リールを速く巻き過ぎず、ゆっくり巻きながらロッドアクションを加えるのがポイントなのだ。





イモムシやミミズ、水底を這う小魚などを模したルアー。

ワームに似ているが、後ろについた大きなヒレが特徴で、これが水中で揺れ動くのだ。水底をずるずると引っ張ってヒレを動かしながらバスの興味をひく。

同じゴム製のルアーだが、ワームとは違い、引くだけでヒレが動くアクションをするので、難しいロッドアクションは必要なく、巻くだけでもいい。

巻くだけだが、素早く巻く訳ではなくゆっくり巻いて、水底をズルズル引いたり止めたりすれば、より効果的になるので覚えておこう。



それが『堕落天使』だ!

堕落天使

ゲラ天という名の読みもの
——壬生灰児「絶望という名の地下鉄」にあやかって…

The Fallen Angels

担当：チーム堕落

さて、今回の「堕落天使」は、通常の記事とは違ったアプローチで構成してみた。まだプレイしていないキミ、これを読んで、その魅力に溺れてほしい。

堕落天使 The Fallen Angels™

煮血妖洋画劇場「堕落天使」

みなさんコンバンワ、今日紹介するゲームは、彩京の新作格闘『堕落天使』。

あのシューティングで有名な彩京が格闘ゲームを作っちゃったんですね、すごいですね、おそろしいですね。

出てくる連中は、みんな退廃的なボトムズ野郎ばっかり。チキン大将の「クール」を始めとして、どいつもこいつも、この世の吹きだまりが似合いそうなツラ構え。

そしてヒロインの結蓮に至ってはカマ野郎なんですね。すごいですね、激しいですね。

彩京のゲームだから2周目もあるに違いないと思っているアナタ、それはゲームが終わってからのお楽しみ。

それではサヨナラ、サヨナラ「さようならbyカルロス」ゲボオオオオッ!

堕落天使エンディングテーマ「皆殺しのトランペット」

（作詞　田渕げぶ康　作曲　おまえら）

EDENの街に朝がくる
チュッチュドゥリュラ
フランス仕込みの罵倒をくらえ
ン～ボンソワール
今はしがねぇジャリんこだけど
いつか決めるぜI♥N.Y
（デュワデュワ～）
苦痛を忘れたこの俺と
闘ってみるかいカンチョー勝負
（セリフ）
「こら！なんばしよっとか！」
～以下次号～

黒い翼のチキン講座

フッ、オレはクール。必殺技が2つしかないうえにしかも溜めなので、よく軍人と勘違いされて困っている。だが、これから紹介する戦法はオレが独自に編み出したものだ。決して誰かを参考にしたわけじゃないんだぜ。

まず、試合開始直後はレバー左下でガード。必殺技が溜めだからな、基本だ。ここで相手が跳んできたらサマーソルトキック、地上にいると思ったらダーツオブブラックで牽制。ダーツをエスケープダッシュで抜けてきたら、強キック投げを決めてやればいい。ガードされたら、またレバー左下で様子をうかがう。簡単だろう?まぁ、まれにダーツを先読みで跳ばれてくらってしまうこともあるが、これはしょうがない。貴様はしょせんその程度の器だったってことだ。脳波を読まれないよう気をつけるんだな。

もっと堅くいくのであれば、たまにしゃがみ弱パンチを出しておくといい。ダーツがガードされたときなんかは、3～4発連打しておこう。

こうするとゲージがすぐに溜まって、オレの重要なダメージ源でもあるトリプルサマーが出せるようになる。このトップルサマーで全体力の4分の1は奪えるから、これで体力差をつけておけば後は楽勝だ。相手が攻めてきたところにサマーを当ててればいいんだからな。

なに、いつ攻めてくるかがわからないだって?フッ、そんなときは相手の脳波を読め。



動いたらサマー。理論上は無敵だ。



しゃがみガードで溜める。

タロウの動物万歳!!

あばばばおらタロウ。忌み嫌われてるがホントはやさしい動物っコなんだば。おらの秘技「カサブランカ」を披露するで、みんな見るだば～ーあば。ばぁ。あ～ばばば。



カサブランカは連続入力技。これは3段目だ。

結蘭隠し技公開!

隠し技などとは縁のなさそうな堕落天使だが、なんと結蘭に隠し技が存在した。コマンドは←↖↓↘→+強パンチ。リーチは短く、ダメージも少ないので、使い道があるかは謎。一度は使ってみよう。


とりあえず、これが隠し超必殺技。リーチが短く、ダメージも小さい。

哀愁ハリーさん（独り言）

俺は心の安息の地を求める、悲しい軍人ハリーネス。毎日毎日お国のために、どこかの誰かと戦っている。「戦うから軍人なんだ」と誰かが言っていたが、戦いに明け暮れていたせいで妻と娘に逃げられた。俺は、そう、例えるなら、こぼした牛乳を拭き取って、臭くなったから捨てられたボロ雑巾だ。

そうだ、やめようこんな仕事。もっとまっとうな仕事について妻と娘を迎えにいこう。

そうと決まれば転職だ。俺は軍人だからな。免許は山ほど持っている。しかも、腕からミサイルが出るんだから、転職には絶対有利なはず。「要ミサイル発射経験有り」なーんて募集している仕事場はねぇかな。経費でミサイルを撃てる職場。軍人しかねーのかな…。

世紀末を生き抜くキミに捧げたい…

ここだけ、なぜか攻略!

対戦攻略 壬生灰児

強烈な必殺技を持ったパワーキャラ灰児。行く手を塞ぐ者は皆殺しだ。

狙うは常に皆殺しのトランペット

カルロスに「ケースクラス」として作られた8番目の狂犬、壬生灰児。

灰児の戦略の基本となるのは「痛みを感じない」ゆえに可能な技、皆殺しのトランペットである。

技モーションが始まればいかなる技をくらってもひるまず、ボタンを離せばいつでも発動。MAXまで溜めれば相手の体力を半分奪い取るという、恐るべきガード不能の突進技になる。

例えば相手が跳び込んできたら、対空技のつもりで皆殺しのトランペット。くらって発動すれば、くらった分以上のお釣りが返せる。

とにかく皆殺しのトランペットは、常に狙っていって損はない。もし途中で発動してガードされてしまったときは、A+Bを連打して投げ抜けコマンドを入力しておこう。


この技なくして灰児は語れない。

灰児の連続技

灰児ならずとも、連続技の基本となるのがラッシングコンビネーション。これに途中でキャンセルをかけて必殺技につなぐ、というのが定石だ。

ではここで、灰児の連続技を紹介しよう。

●ジャンプ強K→強P→強K→強P→左ききのBABY

強Kモーション途中が裏状態になり、強Pは裏のものが出る。左ききのBABY後に追い打ちはできないが、約半分のダメージを減らせる。

●ジャンプ強K→強P→強K→強P→死神のサングラス→鉄の月

パワーMAX状態では間合いが離れるのでつながらない。死神のサングラスヒット後、鉄の月は最速で出すこと。8割減らせる一発逆転コンボ。

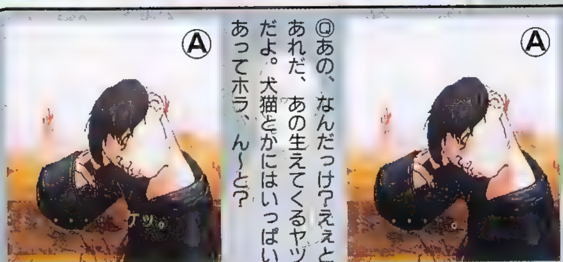

死神のサングラスにつないで…。

鉄の月で拾う。この2段だけでもかなりのダメージ。

Q&Aコーナー ロッシ(16)に聞け!!

@文章で表現する場合、間を持たせたいときや言葉の省略、無言を表すにはどういう技法があるのでしょうか?

@あの、なんだっけ?えぇとあれだ、あの生えてくるヤツだよ。犬猫とかにはいっぱいあってホラ、ん〜と?



全国で結蓮パニック! ゲーメストまた誤植か?

退廃的な堕落天使の世界のなかで、貴重な心の拠り所と注目されていた結蓮さん(20)。綺麗な容姿のため、彼女を選んだ人は多く存在したのではないのだろうか。

しかし、日数が経つにつれ、プレイヤーたちの間である噂が流れ始めた。

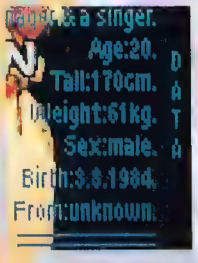
「結蓮ってさあ…」

そして3月14日、ゲーメスト4月15日号の発売日、全国の結蓮使いに戦慄が走った。**「結蓮は男である。オカマなのだ」**と、そこにはっきり掲載されていたのだ。

これに対し、読者の反応は早かった。

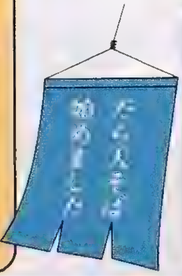
「彩京を信じていたのに…。これからは虎男を使います」(東京都 ストライカーズ8コインクリア君)、「また誤植でしょ」(栃木県 地方忍者さん)、「オカマでも問題なし」(山形県 苔山藻助君)など、ほか多数。

未だにこの事実を疑う人も多いので、証拠となる写真を掲載しておこう。これを機に他のキャラに移るもよし、結蓮を使い続けるもよしだ。



よく見てみると、性別が「male(男)」になっているのだ。


結蓮が男だといち早く見破った、鬼瓦虎男さん(47)。



ラスボス緊急紹介!

発売されて1カ月も経っていないが、ゲーメストはどこよりも早く、中ボス・ラスボスを公開してしまおう! プレイヤーキャラ7人を倒したあとに現れるのは、拳銃を手にしたサングラスの似合う殺し屋(予想)、**トリガー**。大ダメージの拳銃をバンバン撃ちまくる、ちょっとズルイ奴だ。

トリガーを倒すとラストボス、**カルロス**の登場だ。ポン刀を振り回す、ちょっぴり偉そうな奴だぞ。

次号、ボスを大攻略だ!



拳銃を使う、殺し屋(予想)トリガー。当たると痛い。


サングラスの似合うトリガーさん。



ポン刀攻撃は、ガード不能。すげー強いぞ。


アップが怖い、ボスカルロスさん。

心のポエム

蝿と戯れて…

鬼瓦寅男

ゴミにうずもれ埃にまみれ
男一匹地獄の風車
道行くFLYよこんにちは
遊んでほしけりゃこの指(ドス竜)とまれ
暴走男の生き様は
道行くFLYと戯れて…

次号、ボス攻略予定。お楽しみに!

ポイントを押さえて確実クリア！

魚ポコ
うおぽこ

各面の攻略、バネの戻し方など内容は盛りだくさん。しっかり最後まで攻略していくので、みんなついてきてね。

担当：石井ぜんじ



遊ぶ前にもうひとこと

今回から本格的攻略が始まった『魚ポコ』。最初のうちは、基本に忠実にやっていけばわりと長く遊べるぞ。まずは簡単に、コツを紹介していこう。

①思ったところに弾を落とそう

目安として、どのくらいバネを縮めるとどこに落ちるか示してみた。参考にしてほしい。でも、実際に必要なのは第6話で真ん中に正確に落とすときくらい。あとは慣れでカバーしよう。思ったより少しかバネを縮めなくても、右へ飛んでいくので注意したい。

②まずは同じ色につなげるのが基本

最初は深く考えず、まず同じ色を2つ並べること。まったく同じ色がない場合は、他の色が2つ並んでいるところを埋めてしまわないようにする。そこに注意しつつ、下に埋もれている色の近く（上）に置く。

③各面でのポイントをつかむ

先の面にいくと「こうしなければいけない」または「こうやってはいけない」というポイントがある。それをいち早く気づくようにしよう。

最初のほうの面では、7、8面がその典型だ。これは面ごとに紹介していくから安心してほしい。

スクープ！ 魚ポコのバネは戻せた！

いったん縮めたら、あとは玉を放り出すだけ。途中で手前（左）に落とそうと思い直してもあとの祭り…と思われていた魚ポコのバネ。しかし、**なんと魚ポコのバネは戻せた！**のである。

方法は簡単。別に今はやりの複雑なコマンドは必要ない。**「レバーを中立にしない」**だけでOKだ。つまり、下に入れたレバーを中立にしないように、グルッと半円を描くようにして回して上に持ってくればいいのだ。

これで、ウッカリさんも安心だね。

ページ数は少ないけど、次回からもスクープ満載でいくぞ。潜水艦の謎、パズルマニア必見のデータを次回以降紹介していく予定なので、期待していてくれ。

秘技 「魚ポコ」レバーの戻し方



これを読めば、さくさくクリアだニャ！ 第1話～9話までのポイント

●第1話「いらっしゃいませ」

同じ色どうしを近くに落として組んでいくことを考えよう。もうこのゲームに慣れた人は、写真のように組んでみよう。1回で全消しが可能だ。



初期の設定に、赤、緑、水色を2個ずつ加えた状態。ここに赤を加えて起爆。

●第2話「隣の殻玉」

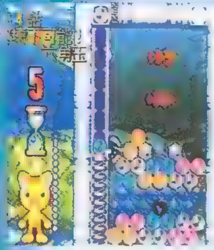
あまり深く考えず、同じ色どうしをつないでいくことを考えよう。

●第3話「ぶつけて壊す氷玉」

左側の氷を割ると泡が抜けて低くなる。

●第4話「破壊不可能！六角玉」

最初の茶色の玉は、写真のように置く。真ん中の青を埋めないようにするのがコツ。その後はネクストの玉を見ながらつなげていこう。



茶色が2つ続いた場合はこのように置く。

●第5話「当たる変わる同化玉」

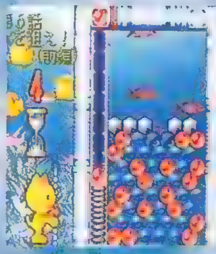
同化玉には、黒の玉を当てると全消しができる。黒スタートでなかったら、崩さないように置いておくといい。



最初に青、赤が続いたら、青は右、赤は左に置いておく。

●第6話「氷を狙え（前編）」

写真までバネを縮めて打ち出すと中央の氷に当てられる。猫の耳を目標にしてもいい。



玉のバネの縮みはこのくらい。

●第7話「右のスイッチ」

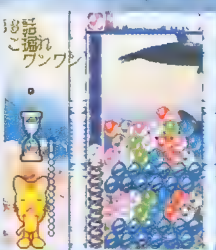
左の青、中央の緑を崩さないようにして、右から2列めの青を崩す（これが右のスイッチ）。そうすれば下まで一気に崩れる。



紫などは左に崩さないように捨てて、青×2を待つ。

●第8話「ここほれワンワン」

1つめの緑（または赤）の置き方が重要。1段下の2つ並んでいる緑の上に置く。他の玉が崩れたときに落ちて連結するというのが狙い。表面上の1個しかない玉へ連結するのではなく、埋まっている2つの玉への布石にする。



最初の2つの配置がすべて。2個目で一気に崩れるはず。

●第9話「三角」

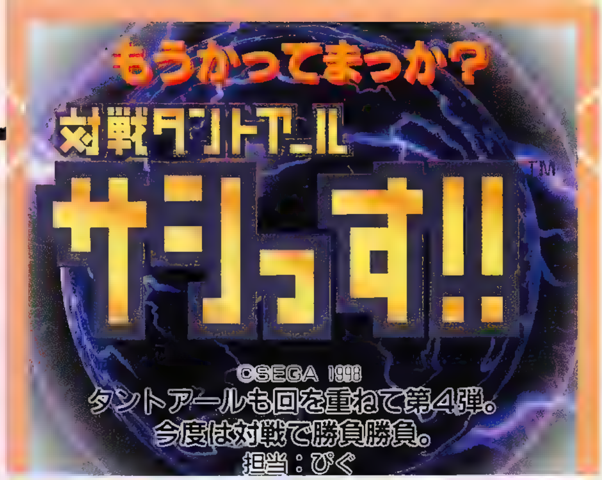
1～2個めの玉の置き方が重要。1個めが黄かピンク以外だったら、NEXTの玉の色を見る。NEXTの玉の色のほうへ、とりあえず1個めの玉を落とし、その玉を足がかりに、2個めの玉の色を消すことから始めよう。



1個目が崩せなかったら、2個目の玉で必ず1色消すのが大切。

NEW GAME 初弾

この世は金がすべて！



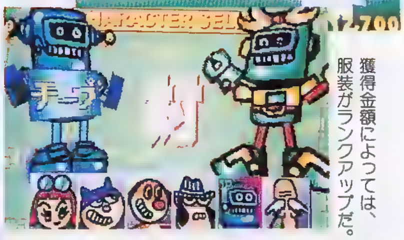
ルールはいたって簡単で分かりやすいミニゲームがいっぱい詰まった「タントアール」シリーズの最新作が、この「対戦タントアール　サシっす!!」だ。

タイトルからも察しがつくように、今回は対戦形式のミニゲームが満載。ミニゲームに勝つことで、それぞれのプレイヤーに与えられたお金を奪い取っていき、相手を破産させたら勝ちだ。獲得した金額が大きければ、キャラクターのコスチュームがゴージャスになっていくぞ。

たくさんあるミニゲームのほうも、一度ゲーム中の説明を読めば理解できるような内容だから、な～んの予備知識もなくても遊べちゃうぞ。単純なだけに熱中するとアツい、この春はサシっす!!に注目だ。



ゲームに勝って金を巻き上げろ!!!



獲得金額によっては、服装ガランクアップだ。

DATA

発売日：現在稼働中
メーカー：セガ
ジャンル：アクション
開発状況：100%

MAKER COMMENT

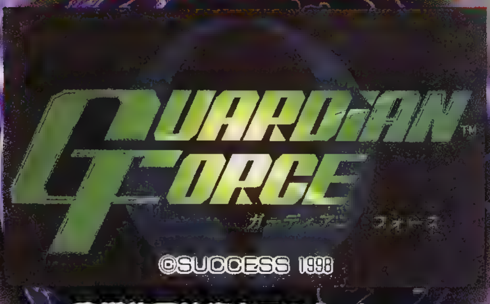
わたし実はコマンド入れるのが苦手。だからフツーの対戦格ゲーってどうもね…という方に朗報！簡単操作の「サシっす!!」はゲーム初心者の方でも気軽に楽しめるよ。カップルやファミリーでぜひ！

お金を賭けて12のミニゲームで対決



ゲームに勝って相手のゼニを巻き上げろ！

眼前の敵を撃破せよ!!



砲塔旋回技術をマスターして、5種類の砲塔をうまく使いこなせ!

担当：伊勢猫

DATA

- ●発売日／4月上旬
- ●ジャンル／シューティング
- ●操作／8-3
- ●メーカー／サクセス
- ●ハード／ST-V
- ●価格／12万円

MAKER COMMENT

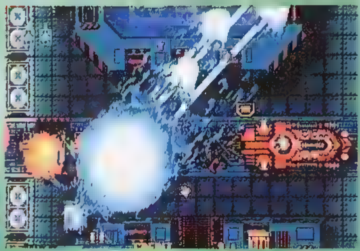
硬派なシューティングも作ってます。はじめは難しいと感じるかもしれませんが、二度、三度と試してみてください。きっと虜になるでしょう。

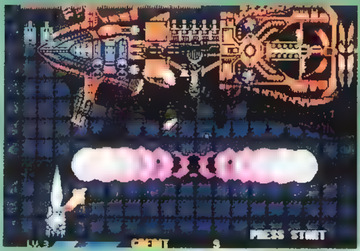
ちょっとコミカルなシューティングゲーム「コットン」シリーズで既にお馴染みのサクセスから、雰囲気を一新した硬派なシューティングゲームが遂に登場だ!!

Forceを回収し、遺跡を封印せよ!!

その"物体"が発見されたのは古代遺跡からであった…。"Force"と名付けられたクリスタル状の光り輝くその物体は、超常現象と科学技術の結合を可能とし、巨大なエネルギーを得る可能性を秘めていた…といった、くだりから始まるこのゲーム。

プレイヤーは、平和のため、正義の破壊活動を行う極秘部隊「ガーディアンフォース」の一員となって、実装型特殊戦車「M22、MK-I PTARM-IGAN」へと乗り込み、強大な「ハンマーボルト帝国」率いる「重機動兵器群」を相手に戦いを挑むことになる。


スペシャルウェポンも砲塔の向いている方向へ出るぞ!


砲塔を敵の方向へと素早く旋回して速攻で破壊していこう。

この自機となる戦車は、8方向1レバーと3つのボタンで操作。中央のショットボタンを押せば砲塔からメインショット、車体からサブショットを同時にフルオートで発射でき、左右のボタンを押すことで砲塔部分をそれぞれの方向へ360度、自由に旋回させることが可能。また、この3つを同時押しすることによって、強力なスペシャルウェポンを使用することができるようにもなっている。

砲塔チェンジとパワーアップ!

ガーディアンフォースにもほかのシューティングゲームと同じように、特定の敵を倒すことで出現するアイテムがあり、パワーUPなど様々な効果を持っている。


砲塔チェンジ

一定感覚で5種類の色がループしているアイテム。色によって文字通り、砲塔をチェンジしてメインショットの種類を変えることができる。

また、スペシャルウェポンの種類も砲塔によって変化するので、状況に応じて使い分けていくのがよい。


パワーアップ

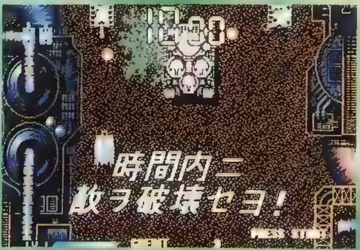
フォースと呼ばれる赤いクリスタル状のアイテム。取るごとに画面下のレベルゲージが上がり、4つでショットパワーが1段階UP。最大10レベルまでパワーUPする。


ミサイルアイテム

車体からサブショットと同時にミサイルを発射できるようになる。ストレートとホーミングの2種類があり、続けて取っていくことで発射できるミサイルの数が増加。最大で3発×2までパワーUP。

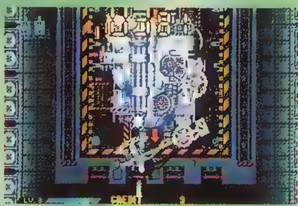

スペシャルウェポン

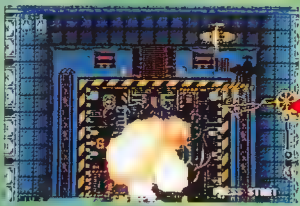
ボタン3つ同時押しで使用できるスペシャルウェポンのストックが+1される。ストック自体は最大で9つまで貯めることが可能。スペシャルウェポン使用時は自機が無敵になるので、緊急回避としても十分に使っていける。



スクロールが止まってタイムカウンターが出たらスタート!


時間内にターゲットを破壊すればボーナス得点をゲットだ!!


敵に対して体当たりをしてもミスにはならないが…、


スクロールと障害物に挟まれてしまうとミスなので要注意。


コイン

取ることによって得点がプラスされるボーナスアイテムで、連続して取ることによって最高1万2800点までボーナス得点がアップする。

ステージクリア後と取り逃して画面外にスクロールアウトさせた場合は初期の100点に戻ってしまうので注意。

タイムアタックで高得点をゲットせよ!

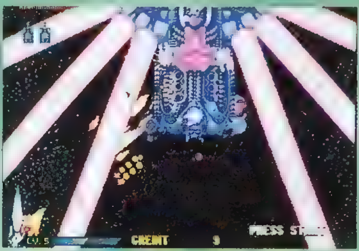
普通はタイムアタックといえば、レースゲームにおけるLAPタイムを縮めることなどを指すが、ガーディアンフォースの場合は少し違う。

どの辺りが違うのか?といえば…各ステージの中ボスに当たる部分で黄色のカウンターが画面上に出現。要はこのタイムカウンターが0になるまでの間に、対象となるキャラクターを破壊することで残りタイムがボーナス得点としてスコアに加算。このボーナス得点システムのことをガーディアンフォースではタイムアタックと呼ぶ。

とはいっても、時間内に敵を破壊できなかったからといって、ミスになって残機が減る…なんてことは基本的にないので、心配無用。ちなみに、敵に体当たりをした場合も同じようにミスにならない。

おそらく、この号が発売された直後には近くのお店でも見かけるこのゲーム。

砲塔を回転させる感覚に慣れてしまいさえすれば、久々にゆっくりと腰を据えてプレイできるタイプのゲームなので、シューターはもとよりシューティングが苦手なプレイヤーも是非プレイしてみてくれ。


画面中央に居座って弾をばらまくボス。じっくり戦っていけ!

サイバネティック・ワイバーン出撃!

CYVERN サイヴァーン
THE DRAGON WEAPONS™

オーソドックスな縦シューだが、稼ぐと「やばい」ゲームになりそうだ。

担当：RED

サイヴァーンはいわゆるボンバー＋ショットの縦シュー。気軽に遊べるシューティングではあるが、目新しい要素、マニアックな要素が無いかというと決してそんなことは無い。カギをにぎるのは、ショットボタン押しっぱなしで出る「バニッシュ」という攻撃だ。

[illegible]

ショットボタンは普通に連打すればノーマルのショットを連射してくれるが、押しっぱなしにすると、「バニッシュ」と呼ばれる特殊攻撃をすることができる。攻撃力が高いので、耐久力の高い大型の敵やボス戦で非常に有効だ。「バニッシュ」は、画面上のほうに表示されているゲージがあるうちは、ショットボタンを押し続けている間中、ずっと撃ち続けることができる。「バニッシュ」のシステムは、これまでのシューティングによくあった、いわゆる「ため撃ち」のシステムとは違う点に注意しよう。

「バニッシュ」のゲージを回復させるのは簡単。通常のショットで敵に撃ち込めばもりもり回復する。ゲージはすぐ回復するので、堅い敵が出てくる場所ではけちらずに、どんどん「バニッシュ」を使っていくのがこのゲームを楽しく遊ぶポイントだ!

[illegible]

「バニッシュ」の利点は破壊力だけではない。地上の敵を「バニッシュ」で破壊すると、勲章のようなボーナスアイテムを出すのだ。これは「バニッシュ」で破壊したときのみ出るもので、通常のショットでいくら敵を撃っても出ないのだ。

勲章はどんどん大きく育って(?)得点も高くなっていくぞ。

また、勲章以外にも「バニッシュ」で敵を倒すと得点が2倍になっているので、稼ぐならなおさら「バニッシュ」使いまくりってことになるね。ただ、勲章で稼ぐと、スコアと共にランクのほうも〝ぐんぐん〟上がるようだ。う～む。



スコア表示の下にあるのがバニッシュのゲージ。ショットで敵を撃てば回復するぞ。



バニッシュ放射中の二号機。地上物の破壊跡にはボーナスアイテムが…。

ほのぼのアクションで一息入れよう

Po☆n Po☆p™
ぽっぷんぽっぷ

ミスすると自滅につながる。ゆっくりと狙いすまして風船を投げよう。

担当：「攻略が…」P・鈴木

小ネタGO!スペシャル

クリアへの近道となるテクニックを並べていこう。

●雲の進行方向に気をつける

動くフィールドに風船を投げるので、思った場所に接地しないこともある。しかも、急に雲が移動することもあり、イライラすることもしばしば。そこで気をつけたいことは、「動く雲を追いかける動き」をするよりも、「動く雲を待ち構える動き」をするほうがうまくいきやすいということ。「先まわりをして、止まってツメから風船を投げる」これがコツだ。

●連鎖が必要なモードと必要ないモードを区別する

対戦モードは連鎖をメインに考えていかないと勝てないので、準備のやり方を覚えておこう。くわしくは、写真を見てもらいたい。

逆に、1人でパズルモードをするときにはあまり連鎖を考える必要はない。クリアの目的の違いを確認しておこう。

・パズルモード

風船の全消しがクリア条件。新たにフィールドに風船が出現することはない。なので、連鎖にとらわれる必要はない。

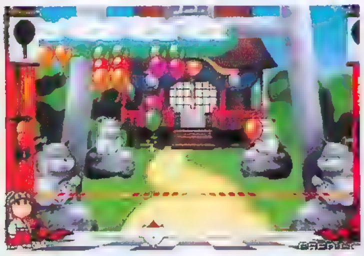
・対戦モード

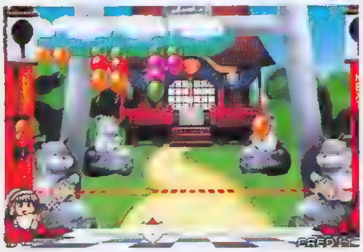
風船の全消し、あるいは合いとのフィールドを埋めつくしたら勝利。どちらの条件も、連鎖をすることで相手を邪魔することができる。

連鎖にこだわっていると、本来の目的を忘れがち。気をつけよう。

最後に。落ちてくるカミナリに当たっても、手持ちの風船を手放してしまうだけなので、そこまでプレッシャーを感じることはないぞ。

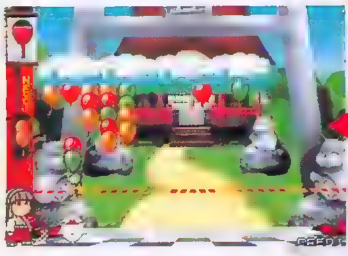
ボス戦はある程度パターン化しておくことをすすめよう。





基本は、消す風船のすぐ上にある風船（この場合は緑）に気をつけて、2連鎖を狙っていくものだ。





慣れてきたら、自分で連鎖を作っていくこともできるし、配置された風船の力を利用することもできるはずだ。でも、無理してもいいことはないぞ。

ゲームに熱くなれ!

春休みだ! 荻窪駅南口に集まれ!
ゲームセンターも、ゲームソフトも、
ゲームグッズも、み〜んなキミのもの!!

ゲーメストがつくったゲームセンター

G-Model荻窪店

OPENING EVENT

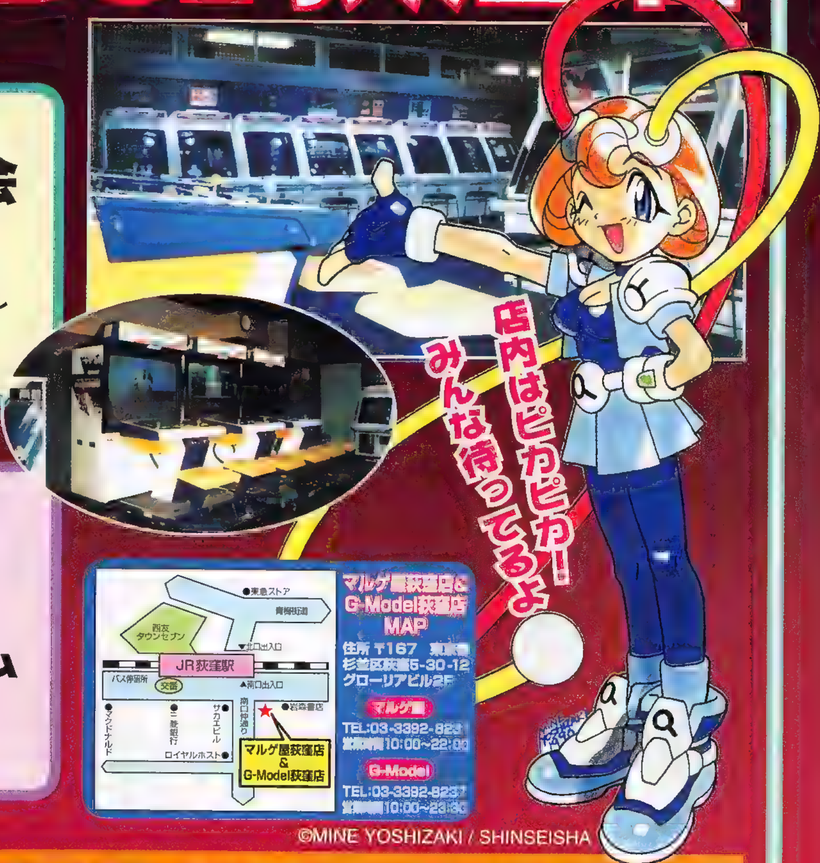
イベント情報

- ▶ 4月5日(日)PM 2:00〜
  サターン版速攻生徒会決勝大会
- ▶ 4月12日(日)PM 2:00〜
  エアガイツ大会

NEW RELEASE

新作情報

- ▶ 電車でGO!2
- ▶ リアルバウト餓狼伝説2
- ▶ バーチャロン オラトリオ・タングラム
- ▶ エアガイツ
- ▶ メタルスラッグ2



マルゲ屋荻窪店&G-Model荻窪店 MAP
住所 〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル2F
マルゲ屋
TEL:03-3392-823
営業時間 10:00〜22:00
G-Model
TEL:03-3392-8237
営業時間 10:00〜23:30

©MINE YOSHIZAKI / SHINSEISHA

TVパニックとゲ屋リニューアルオープン



私が荻窪店の新店長、佐々木です よろしくね!

G-Modelでゲームした時に寄ってね!ヒットゲームのソフトもゲームグッズも攻略本も必ずゲットできる!

営業時間　10:00〜22:00　年中無休!

マルゲ屋本部　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3296-9069



With Me Everytime...

ずっといっしょ トレーディングカード

全コレクション 94種 (スペシャルカード含む)

価格	ゲーメストコレクション「ずっといっしょ」トレーディングカード
	1パック 314円＋税
	1BOX 4710円＋税

[カード内容]

東芝EMIより3/12に発売された、恋愛シミュレーションゲーム“ずっといっしょ”が早くもトレーディングカードに！個性的な19人のキャラクター紹介はもちろん、ゲーム中のヒロインとの同居イベント、デートイベントなどのグラフィックにプラスして、ピンナップカード、スペシャルカード、BIGパズルカードは描き下ろしイラストを使用した全94種類で充実の内容！

※スペシャルカードは5パックに1枚の割合で入っています。
※ピンナップカード・BIGパズルカード・スペシャルカードのイラストは描き下ろしイラストを使用しています。



絶賛発売中!!

スーパーリアル麻雀トレーディングカード

全コレクション 126種 (スペシャルカード含む)

やっと和了(はつばい)です！

価格	ゲーメストコレクション「スーパーリアル麻雀」トレーディングカード
	1パック 314円＋税
	1BOX 4710円＋税

お待たせの“スーパーリアル麻雀トレーディングカード”

4月10日発売！



こちらの商品は全国書店、カードショップ、玩具店、アニメショップ、ゲ屋および新声社読者サービス部（通信販売）にてお買い求め下さい。

発売元：株式会社 新声社　東京都千代田区神田神保町1－26

CON SPO コンスポ

PS　コナミ　4月2日発売予定　5800円（税別）

ツインビーがキュートなRPGになった

ツインビーRPG

殺伐としたRPGが多いなか、たまにはかわいいRPGなんてどう?女の子にもオススメだぞ。

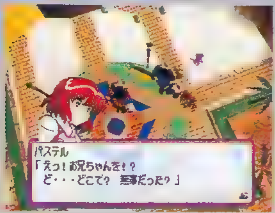
コミカルなキャラと楽しく冒険しよう!

シューティングだけでなく、さまざまなジャンルで活躍中の『ツインビー』が、今度はRPGで登場する。3Dポリゴンで描かれたフィールドを、ツインビーたちがちょこちょこと歩く姿が、とってもキュートな感じのRPGなのだ!

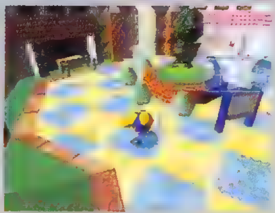
3D化されたどんぶり島にはいろいろな仕掛けがあって、ダッシュやジャンプ、武器のハンマーで岩を壊したりなど、難しくない程度のアクション性も同時に持ち合わせている。

そして、RPGといえば戦闘シーン。多彩なカメラワークもさることながら、ツインビーの世界ならではの協力攻撃、例えばツインビーとウインビーがぶつかって繰り出すガッチンコなどで、シリーズのファンを楽しませてくれる。

最後に声優ファンの方、お待たせしました。ゲーム中のセリフは、なんとフルボイス。戦闘中だって、騒がしいくらいにしゃべりっぱなし!! 國府田マリ子や椎名へきるといった、ラジオドラマと同じキャストが大いに盛り上げてくれるのだ。『ツインビー』ファン、声優ファン共に要チェックの一本だ!!



その他大勢のキャラ以外は、なんとフルボイス。本当にしゃべりっぱなしって感じ!



行動すべてに経験値があるため、歩くだけでレベルアップすることもある。

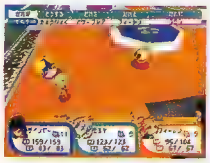


マップ画面からそのまま戦闘シーンへ。デュアルショックにも対応しているので、ブルッと震えて敵にエンカウントするぞ!!



メローラ姫

ゲーム序盤の見どころをチェックするビー!

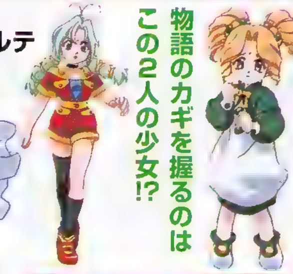


モルテとフィーレンの協力攻撃はつよ~い!



2人の力をひとつに合わせて繰り出す技。序盤で仲間になるモルテとフィーレンは、攻撃だけでなく回復技も使えるスゴイ女の子たちだ。

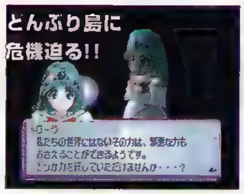
物語のカギを握るのはこの2人の少女!?



モルテ

フィーレン

どんぶり島に危機迫る!!



メローラ姫の願いがキミのもとへ…

ストーリー

どんぶり島を襲う黒い霧。危機をいち早く察知したメローラ姫の力で、主人公のキミは異世界から呼ばれることになる。行方不明のライトに代わってツインビーを操縦し、黒い霧の原因を探る旅に出発。途中でパステルやミントを仲間にして、どんぶり島の危機を救うのだ。

ライトが行方不明!?



ツインビーの正パイロット。正義感が強くて元気いっぱいの男の子。でも、黒い霧発生直後に行方不明になってしまう…。

どんぶり島を救えるのはキミしかいないっ!!



帽子を被ったキャラクターがキミが操る主人公だ

システム

誰にでも楽しめるようにと、難しいシステムは一切ナシ。敵からゲットしたフルーツからジュースを作ったり、プリ○ラ風のミニゲームがあったりと、かわいさをとことんまで追求したシステムも注目してみよう。



ミキサーでフルーツ同士を組み合わせると、回復薬にもなる特製ジュースが作れるぞ。

ミニゲームにも注目



単純だけど結構ハマるミニゲームの数々。シューティングで懐かしむファンは、かなりの年寄りと見た（書いている本人もそう）。



登場キャラと楽しくフ○クラ。そんなことしていてどんぶり島は大丈夫なのか?う~ん、かなり心配…。

PS 東芝EMI 発売中 5800円（税別）

青葉林檎ちゃんマニアに朗報だ!!
ずっといっしょ

登場人物は色々いるけれど、まさかと思っていた、彼女への憧れが成就するなんて…！

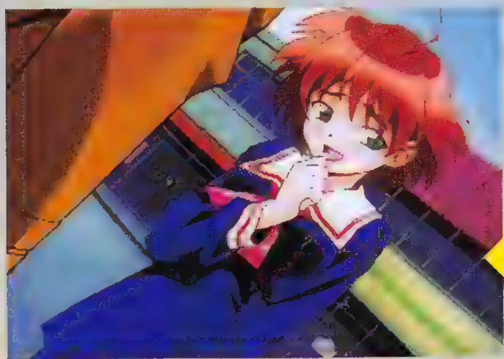


そう言えば、彼女との出会いは唐突だった

青葉林檎と言えば、最初に選ぶことになる、同居人のひとりである石塚美樹の親友。ゲーム中では内気でシャイな美樹の代わりにプレイヤーへの伝言係として活躍してくれるよね。そんな彼女にも想いを伝える方法があったのだ。

その条件は次の3つ。1つ目は石塚美樹と同居していないこと。2つ目は石塚美樹と出会っておくこと。3つ目は石塚美樹に告白して、フラれること。以上、3つの条件を満たせばOKだ！

もしかして、ソレって…♥





石塚の代わりに、何度となく会話したっけ



いつになく、しおらしい青葉林檎。

隠し要素を大公開!!

●オリジナルコスチューム

- トーナメントモードでプレイ
- 難易度はNORMAL以上
- 体力設定はNO LIMIT以外
- セットタイムやセット数は自由
- コンティニュー可能

この条件でクリアすると、クリアしたキャラクターのコスチュームを獲得することができる。なお獲得できるのはサターン版などで追加されたものなどが中心で、かすみが7つで、レイ・ファンが6つ。ティナが4つで、ジャン・リーとバイマン、リュウ・ハヤブサとザック、ゲン・フーとバースが2つずつだ。

●ライドウの獲得

- トーナメントモードまたはタイムアタックモードでプレイ
- 難易度NORMAL以上
- 体力設定は変更不可
- セットタイムとセット数は変更可能
- コンティニュー可能
- かすみ、レイ・ファン、ティナ、ジャン・リー、バイマン、リュウ・ハヤブサ、ザック、ゲン・フー、バースでクリアする。

●EXTRA CONFIG

- FIGHTING ORDERはトーナメントモードをクリアするか、ソフトを3時間以上稼動させる
- SAFETY ZONE SIZEはタイムアタックモードを5分未満でクリアするか、ソフトを6時間以上稼動させる
- DANGER DAMAGEはサバイバルモードで10人以上勝ち抜くか、ソフトを9時間以上稼動させる
- DANGER BOUNCEは組み手モードで勝率8割以上か、ソフトを12時間以上稼動させる
- SYSTEM VOICE(SAKURA)はトレーニングモード以外でのかすみ使用回数が100回を越えるか、ソフトを15時間以上稼動させる

なお、このほかにもまだまだあるぞ！

PS テクモ 発売中 5800円（税別）

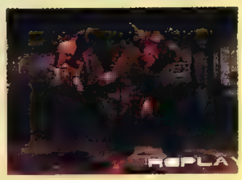
色々と変えてみたい日もあるし、ね
デッド オア アライブ

PS版『DOA』で、遊んでる？遊べば遊ぶほどに、どんどん楽しみが増えていくんだよ！

キャラクターの衣装を変えたり、新キャラを使えるようになったり、オプション設定を色々と設定できたりと、楽しさ満載のPS版。ただ、それらのご褒美を得るためには、それなりに努力して貰わんといけないわけだ。その条件は、左表の通り。なかにはプレイを続けているだけで得られるご褒美もあるから、ウデに自信のないキミも頑張って遊び続けよう。



さすがボスだけあって、その強さは反則!!



やっとの思いで、ライドウを倒したぞ！

プレゼントのお知らせ このページにて紹介しているプレイステーション専用ソフト『ずっといっしょ』と『デッドオアアライブ』を、それぞれ3名の方にプレゼントします。ご希望の方は住所、氏名、年齢、電話番号、好きなゲームソフトの名前を書いて、ゲーメスト編集部「コンスポ・ソフトプレゼント」係まで。


闘いが俺を強くする。
©SNK 1998
NEOGEOはSNKの商標です。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]※電話番号はお間違えなく。


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
サウスタウンに新たな参戦者[THE NEWCOMERS]現る!
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』、ネオジオに登場!!


TION BATTLE



CAPCOM
3D SPACE AC
ここがオレ達の世界だ。
美麗、秒間60フレームの凄さを目撃する。
STAR GLADIATOR 2
NIGHTMARE OF BILSTEIN
スターグラディエイター2
ナイトメア オブ ビルシュタイン
●集結。新キャラ12名を含む、総勢22名の英雄たちが新たな運命に立ち向かう。
●圧巻。洗練された光とサウンドのパワーが、美しく、熾烈な戦いを演出する。
●過激。キャラ独自の精神世界に相手を封印し一気に叩きのめす。「プラズマフィールド」
QSOUND
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。
© CAPCOM CO., LTD.
1998 ALL RIGHTS RESERVED.
《マーヴル VS. カプコン》シークレットファイル取扱店 ●プラザカプコン(野幌店)〒069-0824北海道江別市東野幌本町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(柏村店)〒038-3107青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】●ビバ・サーカス(本荘店)〒015-0001秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】●カプコサーカス〒950-0813新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】●カプコステーション(三条店)〒955-0092新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】●カプコステーション(十日町店)〒948-0031新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】●メルヘンランド(見附店)〒954-0052新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(白根店)〒950-1217新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(佐和田店)〒952-1306新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】●メルヘンランド(分水店)〒959-0113新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】●メルヘンランド(十日町店)〒948-0000新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】●マジカルカプコ(取手店)〒302-0004茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】●メルヘンランド(岡部店)〒321-2522栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】●メルヘンランド(会津店)〒965-0878福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(船引店)〒979-4300福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】●メルヘンランド(ホテル東急店)〒279-0031千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】●プラザカプコン(サンルート店)〒279-0031千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】●ビバ・サーカス(茂原店)〒297-0029千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】●プラザカプコン(富津店)〒293-0012千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】
株式会社カプコン®
＜AM事業本部＞ ●本　社／〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
＜カプコンソフト情報＞ 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(089)934-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト

April 4.30 1998

No.221

平成10年4月30日発行(毎月2回,15日,30日発行)
第13巻第12号通巻221号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321

特別定価540円 本体514円 送料140円



雑誌22445-4/30 ©1998 SHINSEISHA INC. Printed in Japan T1122445040546